

Compendium Monstrueux

Nemesis

Une aide de jeu non-officielle D&D 5e par Bulle de Beurre

Sommaire

Avertissement



Ce document compile les traductions officieuses des créatures se trouvant dans les ouvrages suivants (l'acronyme indiqué est également présent à l'intérieur du bloc de statistique des monstres à la suite de leur alignement pour que le lecteur puisse retrouver facilement, sans passer par l'annexe 1, d'où est tiré chacune des créatures présentées) :

- le Monster Manual [MM]
- le Dungeon Master's Guide [DMG]
- Lost Mine of Phandelver [LMoP]
- Hoard of the Dragon Queen [HotDQ]
- The Rise of Tiamat [tRoT]
- Out of the Abyss [OotA]
- Prince of the Apocalypse [PotA]
- Curse of Strahd [CoS]
- Storm King's Thunder [SKT]
- Volo's Guide to Monsters [VGM]
- Tales from the Yawning Portals [TftYP]
- Adventurers League Saison 1, ..., Saison 7 [ALS1], ..., [ALS7]
- Dragon+ [D+]
- Tomb of Annihilation [ToA]
- Tortle's Package [TP]
- Plane-shift : Ixalan [PSIx]
- Plane-shift : Zendikar [PSZe]
- Plane-shift : Kaladesh [PSKa]
- Plane-shift : Innistrad [PSIn]
- Plane-shift : Amonkhet [PSAm]
- Mordenkainen's Tome of Foes [MToF]

Tous ces livres et leur contenu n'étant pas libres de droit, toute personne utilisant ce document se doit de posséder les ouvrages cités ci-dessus.
Le compendium présent a été mis à jour suite à l'errata du Monster Manual errata v1.1.

Le *Compendium monstrueux - Créatures* compile l'ensemble des créatures et animaux, le *Compendium monstrueux - Personnages Non Joueurs* compile l'ensemble des PNJ, et le *Compendium monstrueux - Némésis* compile l'ensemble des boss de fin de campagne.

Ce document n'a pour but que de rassembler les monstres non-spécifiques à un univers particulier dans un même document, pas de se substituer aux ouvrages précités. Pour cela, seules les informations techniques relatives au combat seront abordées. Toute information sur le RP sera occultée.

Enfin, ce document **n'a rien d'officiel** et ne peut pas être vendu. **Si vous l'avez acheté c'est que vous vous êtes fait arnaquer !**
Les images présentes dans le document le sont sans l'accord de leur créateur.

Note de Traduction

Les traductions des blocs de statistiques des créatures présentées dans cet ouvrage tiennent compte de la traduction en vigueur sur le site AideDD.org, non de la traduction réalisée par Black Books Editions, afin de ne pas dépouiller l'éditeur officiel de la VF de D&D5 de son travail présent et futur.

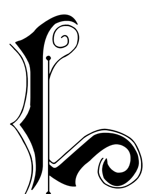
Remerciements

Un grand merci à tous les membres de AideDD.org qui ont participé à la traduction et correction des informations présentes dans ce document. Traductions complémentaires, compilation des données et mise en page par bulle-de-beurre.

Note de version : version du 28/10/2018



Statistiques



Les statistiques d'une créature, parfois appelées «bloc de stat», fournissent l'essentiel des informations nécessaires pour jouer le monstre.

Taille

Un monstre peut être de taille Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque. La table ci-dessous indique combien d'espace une créature d'une taille particulière occupe en combat (voir Combat pour plus d'informations sur les tailles des créatures).

Catégories de taille

Taille	Espace occupé	Exemples
Très Petite (TP)	75 cm x 75 cm	Diablotin, esprit follet
Petite (P)	1,50 m x 1,50 m	Rat géant, gobelin
Moyenne (M)	1,50 m x 1,50 m	Orque, loup-garou
Grande (G)	3 m x 3 m	Hippogriffe, ogre
Très grande (TG)	4,50 m x 4,50 m	Géant du feu, sylvanien
Gigantesque (Gig)	6 m x 6 m	Kraken, ver pourpre

Modifier les créatures

En dépit de la très vaste collection de monstres présentée dans ce livre, vous pourriez quand même être dans l'embarras lorsqu'il s'agit de trouver la créature parfaite pour votre aventure. Sentez vous libre de modifier une créature existante à votre convenance, vous pourriez emprunter un trait ou deux à une autre créature et les lui ajouter, ou bien utiliser les **variantes** ou **archétypes** de ce livre. Gardez à l'esprit que modifier un monstre, ce qui inclut appliquer un archétype, peut changer son facteur de puissance.

Pour plus de conseils sur la manière de personnaliser une créature et calculer son facteur de puissance, voir le *Dungeon Master's Guide.*

Type

Le type d'un monstre détermine sa nature profonde. Certains sorts, objets magiques, capacités de classe et autres effets dans le jeu interagissent de manière spéciale avec les créatures d'un type particulier. Par exemple, une flèche tueuse de dragons inflige des dégâts supplémentaires non seulement aux dragons, mais également aux autres créatures de type dragon, comme les dragons tortue et les wivernes.

Voici les différents types de créatures que l'on rencontre dans le jeu. Ces types n'ont pas de règles propres.

Les **aberrations** sont des êtres d'origine extraterrestre. La plupart d'entre elles ont des capacités magiques tirées de leur esprit plutôt que des forces mystiques du monde. Les aboleths, tyranoeils, flagelleurs mentaux et les slaads sont la quintessence des aberrations.

Les **bêtes** sont des créatures non-humanoïdes qui font naturellement partie de l'écologie fantastique. Certaines ont des pouvoirs magiques, mais la plupart sont dénuées d'intelligence et ne possèdent ni société ni langage. Les bêtes incluent toutes les variétés d'animaux ordinaires, les dinosaures et les versions géantes d'animaux.

Les **célestes** sont natifs des plans supérieurs. Beaucoup d'entre eux servent les divinités, employés comme messagers ou agents divins dans le royaume mortel et à travers les plans. Les célestes sont bons par nature et un céleste qui diverge de l'alignement bon est d'une rareté exceptionnelle. Les célestes incluent les anges, les couatls et les pégases.

Les **créatures artificielles** sont créées, elles ne naissent pas. Certaines sont programmées par leur créateur pour suivre des règles simples tandis que d'autres sont pourvues de sentiments et capables de penser librement. Les golems sont les créatures artificielles les plus connues. Beaucoup de créatures natives du plan extérieur de Mechanus, comme les modrones, sont des créatures artificielles formées à partir des matériaux du plan par la volonté de plus puissantes créatures.

Les **créatures monstrueuses** sont des monstres au sens strict. D'effroyables créatures qui ne sont pas ordinaires ni vraiment naturelles et presque jamais bienveillantes. Certaines sont le résultat d'expérimentations magiques qui ont mal tourné (comme les ours-hiboux), d'autres sont le produit de terribles malédictions (comme les minotaures et les yuan-ti). Ils défient la catégorisation, et dans un certain sens servent de catégorie fourre-tout pour les créatures qui ne rentrent dans aucun autre type.

Les **dragons** sont de gigantesques créatures reptiliennes aux origines anciennes et aux pouvoirs prodigieux. Les vrais dragons, comme les dragons métalliques (bons) et les dragons chromatiques (mauvais), sont extrêmement intelligents et ont des pouvoirs magiques innés. Dans cette catégorie se trouvent aussi des créatures cousines des vrais dragons, mais moins puissantes, moins intelligentes et moins magiques, comme les wivernes et les pseudo-dragons.

Les **élémentaires** sont natifs des plans élémentaires. Une partie des créatures de ce type ne sont guère plus que des masses animées de leurs éléments respectifs, communément nommées élémentaires. Les autres sont des formes biologiques infusées d'énergie élémentaire. Les races de génies, dont les djinns et les éfrits, forment la plus importante civilisation sur les plans élémentaires. Les azers et les traqueurs invisibles sont également des élémentaires.

Les **fées** sont des créatures magiques fortement liées aux forces de la nature. Elles habitent dans les bosquets ombreux et les forêts brumeuses. Dans certains mondes, elles sont étroitement liées à la Féerie. On en trouve aussi dans les plans extérieurs, en particulier les plans d'Arborea et le plan des Bêtes. Les fées comprennent les dryades, les pixies et les satyres.

Les **fiélons** sont des créatures cruelles natifs des plans inférieurs. Quelques-uns sont les serviteurs de divinités, mais la plupart travaillent sous la direction d'archidiables et de princes démons. Clercs et magiciens maléfiques invoquent parfois des fiélons dans le monde matériel pour tenter de les soumettre. Si un céleste mauvais est une rareté sans précédent, un fiélon bon est presque inconcevable. Les fiélons comprennent les démons, les diables, les chiens des enfers, les rakshasas et les yugoloths.

Les **géants** sont plus grands que les humains et leurs semblables. Ils sont de forme humanoïde, même si certains ont plusieurs têtes (ettins) ou des malformations (fomorians). Les six variétés de véritables géants sont les géants des collines, les géants de pierre, les géants de givre, les géants de feu, les géants des nuages et les géants des tempêtes. Des créatures telles que les ogres et les trolls sont également des géants.

Les **humanoïdes** sont les principaux habitants du monde de D&D, à la fois civilisés et sauvages. Ils incluent les humains et une grande variété d'autres espèces. Ils ont leurs langues et leurs cultures, peu ou pas de capacités magiques innées (bien que la plupart des humanoïdes puissent apprendre l'incantation de sorts) et sont bipèdes. Les races humanoïdes les plus courantes sont les plus appropriées en tant que personnages joueurs : humains, nains, elfes, halfelins etc. Presque aussi nombreux mais beaucoup plus sauvages et brutaux, et presque uniformément mauvais, sont les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours), les orques, les gnolls, les hommes-lézards et les kobolds.

Les **morts-vivants** sont des créatures ayant vécu autrefois, ramenées au statut de morts animés par la nécromancie ou certaines malédictions impies. Les morts-vivants comprennent les cadavres ambulants comme les vampires et les zombis, ainsi que les esprits sans corps comme les spectres et les fantômes.

Les **plantes** sont dans ce contexte des créatures végétales et non pas la flore ordinaire. La majorité peut se mouvoir et certaines sont carnivores. Le tertre errant et les sylvaniens sont la quintessence de ce type de créature. Les créatures fongiques comme les nuées de spores et les myconides font aussi partie de cette catégorie.

Les **vases** sont des créatures gélatineuses ayant rarement une forme fixe. Elles sont presque toutes cavernicoles, vivant dans des grottes et des cavernes, et se nourrissant de déchets, de charognes ou des créatures qui ont le malheur de croiser leur route. Les gelées noires et les cubes gélatineux sont parmi les vases les plus connues.

Étiquettes

Une créature peut avoir une ou plusieurs étiquettes en plus de son type, indiquées entre parenthèses. Par exemple, un orque est de type humanoïde (orque). La parenthèse ajoute un niveau de catégorisation supplémentaire pour certaines créatures. Comme les types, les étiquettes n'ont pas de règles spécifiques mais des éléments du jeu comme des objets magiques peuvent y faire référence. Par exemple, une lance particulièrement efficace contre les démons fonctionnera contre toute créature ayant l'étiquette démon.

Alignement

L'alignement d'une créature fournit des indices sur la façon dont elle va agir dans une situation de roleplay ou de combat. Par exemple, une créature chaotique mauvaise sera sans doute difficile à raisonner et attaquera probablement les personnages à vue, tandis qu'une créature neutre pourra tenter de négocier (voir le *Player's Handbook* pour la description des différents alignements).

L'alignement spécifié dans le bloc de stats de la créature est son alignement par défaut. Libre à vous de changer l'alignement d'une créature pour répondre aux besoins de votre campagne. Si vous souhaitez un dragon vert d'alignement bon ou un géant des tempêtes mauvais, rien ne vous en empêche.

Certaines créatures peuvent être de **n'importe quel alignement.** En d'autres termes, vous choisissez leur alignement. Certains alignements de créatures indiquent une aversion ou un penchant pour la loi, le chaos, le bien ou le mal. Par exemple, un berserker peut être de n'importe quel alignement chaotique (chaotique bon, chaotique neutre ou chaotique mauvais) de par sa nature sauvage.

Beaucoup de créatures ayant une faible intelligence n'ont pas la perception ou la compréhension de la loi, du chaos, du bien et du mal. Elles ne se posent pas de dilemmes éthiques ou moraux, mais agissent plutôt par instinct ou intuition. Ces créatures sont **sans alignement**, ce qui signifie qu'elles n'ont pas d'alignement.

Classe d'Armure

Une créature qui porte une armure ou un bouclier possède une classe d'armure (CA) qui prend en compte son armure, son bouclier et sa Dextérité. Sinon, la CA d'une créature est basée sur son modificateur de Dextérité et son armure naturelle, si elle en possède une. Le fait qu'une créature ait une armure naturelle, porte une armure ou soit équipée d'un bouclier, est précisé entre parenthèses après sa valeur de CA.

Sage Advice

Q. L'armure naturelle est-elle considérée comme une armure légère ?
R. *Non. L'armure naturelle ne rentre pas dans les catégories d'armure (légère, intermédiaire et lourdes) et si vous en possédez une, cela n'est pas considéré comme étant une armure que vous portez.*

Q. L'armure naturelle limite-t-elle le bonus de Dextérité ?
R. *L'armure naturelle ne limite pas le bonus de Dextérité d'une créature.*

Points de vie

Généralement lorsqu'une créature tombe à 0 point de vie, elle est détruite ou meurt (voir le *Player's Handbook* pour plus de précisions).

Les points de vie d'une créature sont à la fois représentés par un nombre de dés et une moyenne. Par exemple, une créature avec 2d8 points de vie a en moyenne 9 points de vie (2 × 4½).

La taille d'un monstre détermine le type de dés utilisé pour calculer ses points de vie, comme indiqué dans la table ci-dessous.

Dés de vie en fonction de la taille

Taille du Monstre	Dé de vie	PV moyens par Dé
Très Petite	d4	2½
Petite	d6	3½
Moyenne	d8	4½
Grande	d10	5½
Très grande	d12	6½
Gigantesque	d20	10½

La Constitution d'une créature affecte également son nombre de points de vie. Son modificateur de Constitution est multiplié par le nombre de dés de vie qu'elle possède, et ce nombre est ajouté à ses points de vie. Par exemple, une créature avec une Constitution de 12 (+1) et 2d8 dés de vie aura 2d8 + 2 points de vie (11 en moyenne : 2 × 4½ + 2).

Vitesse

La vitesse d'une créature indique quelle distance elle peut parcourir à son tour (voir le *Player's Handbook* pour plus d'information sur la vitesse).

Toutes les créatures ont une vitesse de marche, simplement appelée vitesse. Les créatures sans possibilité de déplacement ont une vitesse de 0 mètre.

Certaines créatures ont un ou plusieurs autres modes de déplacement comme indiqué ci-après.

Creusement

Une créature avec une vitesse de creusement utilise cette vitesse quand elle se déplace à travers la terre, le sable, la boue ou la glace. Une créature ne peut pas creuser à travers la roche, à moins que ce ne soit spécifié par un trait spécial supplémentaire.

Escalade

Une créature avec une vitesse d'escalade peut utiliser une partie de son mouvement pour grimper sur des surfaces verticales. La créature n'a pas besoin de dépenser de mouvement supplémentaire pour escalader.

Nage

Une créature avec une vitesse de nage n'a pas besoin de dépenser de mouvement supplémentaire pour nager.

Vol

Une créature avec une vitesse de vol peut utiliser une partie de son mouvement pour voler. Certaines créatures ont la capacité de faire du sur place, on parle de vol stationnaire, ce qui les rend difficile à faire tomber au sol (comme expliqué dans les règles sur le vol dans le *Player's Handbook*). Toute créature qui meurt cesse instantanément de voler.

Sage Advice

Q. Une créature ne possédant pas la capacité Vol stationnaire peut-elle se maintenir en l'air sans se déplacer ou doit-elle bouger à chaque round ?
R. *Une créature volante ne possédant pas la capacité Vol stationnaire peut se maintenir en l'air sans bouger à chaque round.*

Valeurs de caractéristiques

Toutes les créatures ont six valeurs de caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme) et les modificateurs correspondants (voir le Player's Handbook pour plus d'information sur les caractéristiques).

Jets de sauvegarde

Les modificateurs aux jets de sauvegarde sont réservés aux créatures résistantes à certains types d'effets. Par exemple, une créature qui ne peut pas facilement être charmée ou effrayée gagne un bonus à ses jets de sauvegarde de Sagesse. La plupart des créatures n'ont pas de bonus aux jets de sauvegarde. Dans ce cas cette section du bloc de stats est absente. Le bonus aux jets de sauvegarde est la somme du modificateur de caractéristique concerné et du bonus de maîtrise de

la créature, lequel est déterminé par son facteur de puissance, comme indiqué dans la table suivante.

Bonus de maîtrise en fonction du FP

FP	Bonus de Maîtrise	FP	Bonus de Maîtrise
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+9

Compétences

Le champ Compétences est réservé aux créatures qui ont la maîtrise d'une ou plusieurs compétences. Par exemple, une créature aux facultés de perception élevées et naturellement très discrète peut avoir un bonus de maîtrise à ses jets de Sagesse (Perception) et de Dextérité (Discrétion).

Le bonus de compétence est égal à la somme du modificateur de caractéristique associé à la compétence et du bonus de maîtrise de la créature, lequel est déterminé par son facteur de puissance (voir la table ci-dessus). D'autres modificateurs peuvent s'appliquer. Par exemple, une créature peut avoir un bonus plus élevé que la normale (en général son bonus de maîtrise est doublé) pour prendre en compte son niveau d'expertise très élevé.

Vulnérabilités, Résistances et Immunités

Certaines créatures possèdent des vulnérabilités, des résistances ou des immunités à certains types de dégâts. Des créatures particulières sont même résistantes ou immunisés aux dégâts d'attaques non magiques (une attaque magique est une attaque délivrée par un sort, un objet magique ou une autre source de magie). En outre, certaines créatures sont immunisées à certaines conditions.

Sage Advice

Q. ***Un monstre est immunisé contre les dégâts causés par des armes contondantes non magiques. Prend-il des dégâts causés par une chute ?***
R. *Oui, ce monstre va toutefois sentir la douleur d'une chute.*

Q. ***Est-ce que la résistance ou une autre forme de réduction de dégâts peut réduire des dommages à 0 ?***
R. *Il n'y a pas de règles de dégâts minimum. Il est tout à fait possible que des dommages soient réduits à 0 du fait d'une attaque, d'un sort ou d'un autre effet.*

Sens

Le champ Sens d'une créature indique son score de Sagesse passive (Perception) aussi bien que les sens spéciaux qu'elle possède. Les sens spéciaux sont décrits ci-dessous.

Perception des vibrations

Une créature avec le sens perception des vibrations peut détecter et localiser précisément mais dans un rayon limité le point d'origine de vibrations, si elle et la source de ces vibrations sont en contact avec la même surface ou substance. Perception des vibrations ne peut pas être utilisée pour détecter des créatures volantes ou incorporelles. De nombreuses créatures fouisseuses, comme les ankhegs et les ombres des roches, possèdent ce sens spécial.

Maîtrise des armures, armes, et outils

Considérez qu'une créature maîtrise les armes, les armures, et les outils qu'elle possède. Si vous choisissez de les remplacer par d'autres, vous décidez si la créature maîtrise son nouvel équipement.

Par exemple, un géant des collines porte habituellement une armure de peau et manie une massue. Vous pourriez l'équiper d'une cotte de mailles et d'une grande hache à la place, et considérer que le géant des collines les maîtrise, n'en maîtrise qu'un sur les deux, ou ne maîtrise pas du tout son nouvel équipement.

Référez-vous au *Player's Handbook* pour les règles concernant l'utilisation d'armes et d'amures non maîtrisées.

Vision aveugle

Une créature avec le sens vision aveugle peut percevoir ce qui l'entoure sans recourir à la vue, dans un rayon limité. Typiquement, les créatures sans yeux, comme les vases grises, se reposent sur ce sens spécial tout comme les créatures utilisant l'écholocalisation ou possédant des sens extrêmement affûtés, comme les chauves-souris et les vrais dragons. Si une créature est naturellement aveugle, son rayon de vision aveugle est précisé entre parenthèses, ce qui constitue alors la portée maximale de sa perception.

Vision dans le noir

Une créature avec le sens vision dans le noir peut voir dans le noir jusqu'à une certaine distance. La créature peut voir dans une lumière faible comme elle verrait avec une lumière vive, et dans le noir comme elle verrait avec une lumière faible. La créature ne peut discerner les couleurs dans les ténèbres, seulement les formes et des tons de gris. La plupart des créatures souterraines possèdent ce sens spécial.

Vision véritable

Une créature avec le sens vision véritable peut, jusqu'à une certaine distance, voir à travers les ténèbres naturelles comme magiques. Elle peut également voir les créatures et objets invisibles et détecter automatiquement toute illusion basée sur la vue et réussir tout jet de sauvegarde contre elle. Elle perçoit aussi les métamorphes et toute créature dont l'apparence est modifiée magiquement sous leur forme originale. De plus, la créature voit dans le plan éthéré dans la limite de distance du sens.

Langues

Les langues par lesquelles une créature peut communiquer sont listées par ordre alphabétique. Parfois une créature peut comprendre une langue sans pour autant la parler ; dans ce cas cela est précisé dans ce champ. «—» indique que la créature ne comprend ni ne parle aucun langage.

Télépathie

La Télépathie est une capacité magique qui permet à une créature de communiquer mentalement avec d'autres créatures dans la limite d'une certaine distance. La créature contactée n'a pas besoin de partager de langage commun avec la créature communicante, mais elle doit être capable de comprendre au moins une langue. Une créature sans télépathie peut recevoir et répondre à un message télépathique mais ne peut pas initier ni terminer une conversation télépathique.

Une créature capable de télépathie n'a pas besoin de voir la créature contactée et peut rompre le contact à tout moment. Le contact est brisé dès que les deux créatures ne sont plus à portée l'une de l'autre, ou si la créature télépathique contacte une autre créature à portée. Initier ou terminer une conversation télépathique ne nécessite aucune action, mais une créature incapable d'agir ne peut commencer ni maintenir un contact télépathique.

Il est impossible d'envoyer ou de recevoir des messages télépathiques dans une *zone d'antimagie* ou dans une zone où la magie ne fonctionne pas.

Sage Advice

Q. ***Le Manuel des Monstres indique que les gnolls parlent le gnoll, mais le Manuel des Joueurs ne mentionne pas cette langue. Qu'en est-il ?***
R. *La table des langues du Manuel des Joueurs ne répertorie pas toutes les langues du multivers de D&D. Le Manuel des Monstres inclue d'autres langues, comme le sahuagin et le gnoll.*

Facteur de puissance

Le **facteur de puissance** d'une créature indique la menace représentée par cette créature. Un groupe de quatre aventuriers bien reposés et correctement équipés devrait être capable de défaire une créature possédant un facteur de puissance (FP) égal au niveau du groupe sans subir de perte. Par exemple, un groupe de quatre aventuriers de niveau 3 devrait considérer une créature de FP 3 comme un défi intéressant mais pas mortel.

Les créatures plus faibles que des personnages de niveau 1 ont un facteur de puissance inférieur à 1. Les créatures de FP 0 sont insignifiantes, sauf en grand nombre. Celles sans attaque efficace ne valent pas de points d'expériences tandis que les autres en rapportent chacune 10.

Quelques créatures représentent une menace si importante que même un groupe d'aventuriers de niveau 20 ne pourrait y tenir tête. Ces créatures ont un FP de 21 ou plus, et sont spécialement conçues pour tester les compétences des joueurs.

Points d'expérience en fonction du FP

FP	XP	FP	XP
0	0 ou 10	**14**	11 500
1/8	25	**15**	13 000
1/4	50	**16**	15 000
1/2	100	**17**	18 000
1	200	**18**	20 000
2	450	**19**	22 000
3	700	**20**	25 000
4	1 100	**21**	33 000
5	1 800	**22**	41 000
6	2 300	**23**	50 000
7	2 900	**24**	62 000
8	3 900	**25**	75 000
9	5 000	**26**	90 000
10	5 900	**27**	105 000
11	7 200	**28**	120 000
12	8 400	**29**	135 000
13	10 000	**30**	155 000

Points d'expérience

Le nombre de points d'expériences (XP) qu'une créature rapporte est basé sur sa puissance. Typiquement, l'XP est gagnée lorsqu'un monstre est tué, mais le MD peut également attribuer de l'XP pour avoir neutralisé d'une manière ou d'une autre la menace présentée par la créature.

A moins qu'il n'en soit spécifié autrement, une créature invoquée par un sort ou un autre effet rapporte l'XP notée dans son bloc de stat.

Le *Dungeon Master's Guide* explique comment créer des rencontres en utilisant un montant d'XP de départ, et comment ajuster la difficulté d'une rencontre.

Capacités spéciales

Les capacités spéciales (qui apparaissent après le FP d'une créature mais avant ses actions et/ou réactions) sont généralement des caractéristiques particulièrement importantes lors des combats et qui requièrent une explication détaillée.

Sorts innés

Une créature avec la capacité innée de lancer des sorts possède le trait Sorts innés. A moins qu'il n'en soit précisé autrement, un sort inné de niveau 1 ou supérieur est toujours lancé à son niveau le plus bas possible et ne peut pas être incanté à un niveau plus élevé. Si une créature peut lancer des sorts mineurs pour lesquels le niveau compte et qu'aucun niveau n'est précisé, utilisez le facteur de puissance de la créature en guise de niveau.

Un sort inné peut avoir des règles spéciales ou des restrictions. Par exemple, un mage drow peut lancer le sort lévitation de façon innée, mais avec la restriction «personnel uniquement», ce qui signifie que le sort affecte uniquement le mage drow.

Un sort inné de créature ne peut pas être interchangé avec un autre sort. Aucun bonus à l'attaque n'est indiqué si un sort inné de créature ne requiert pas de jet d'attaque.

Sorts

Une créature avec le trait Sorts a un niveau de lanceur de sort et des emplacements de sorts, lesquels sont utilisés pour incanter ses sorts de niveau 1 et supérieurs (voir le Player's Handbook). Le niveau de lanceur de sort est également utilisé pour tout sort mineur lancé par la créature.

La créature possède une liste de sorts connus et préparés pour une classe particulière. La liste peut inclure également des sorts appartenant à une capacité de classe, comme le Domaine divin d'un clerc ou le Cercle Druidique d'un druide.

La créature est considérée comme membre de cette classe pour utiliser ou se lier avec un objet magique qui exige l'appartenance à la classe ou l'accès à sa liste de sorts.

Une créature peut lancer des sorts à un plus haut niveau si elle possède les emplacements de sorts nécessaires pour le faire. Par exemple notre mage drow avec le sort de niveau 3 éclair peut le lancer comme un sort de niveau 5 en utilisant un emplacement de sort de niveau 5, au lieu d'un de niveau 3. Vous pouvez changer les sorts qu'une créature connait ou a préparé en les remplaçant par n'importe quel autre sort de même niveau appartenant à la liste de sorts de la classe utilisée par la créature. En procédant ainsi, vous risquez de rendre la créature plus ou moins dangereuse que suggéré par son FP.

Psioniques

Un monstre qui lance des sorts en utilisant uniquement les pouvoirs de son esprit possède l'étiquette psioniques ajoutée à sa capacité spéciale Sorts ou Sorts Innés. Cette étiquette n'implique aucune règle spéciale pour son porteur, mais d'autres aspects du jeu peuvent s'y référer. Typiquement, un monstre qui possède cette étiquette n'a besoin d'aucune composante pour lancer ses sorts.

Sage Advice

***Q.** Un monstre qui possède la capacité de lancer des sorts à volonté peut-il lancer un sort par une action ou par une action bonus ?*

***R.** Si un monstre a la capacité de lancer un sort à volonté, ce sort est lancé en utilisant son temps d'incantation normal.*

Règles de lutte pour les monstres

De nombreux monstres ont des attaques spéciales qui leur permettent d'agripper rapidement leur proie. Lorsqu'un monstre réussit une telle attaque, il n'a pas besoin d'effectuer un jet de caractéristique supplémentaire pour déterminer s'il parvient à agripper ou non sa cible, à moins qu'il ne soit indiqué le contraire.

Une créature agrippée par le monstre peut utiliser son action pour tenter de s'échapper. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) contre le DD d'évasion indiqué dans le bloc de statistiques du monstre. Si aucun DD d'évasion n'est indiqué, considérez que le DD est égal à 10 + modificateur de Force (Athlétisme) du monstre.

Actions

Quand une créature prend son action, elle peut choisir celle-ci parmi les options situées dans la section Actions de son bloc de stats, ou entreprendre une des actions réalisables par toutes les créatures comme Esquiver, Courir ou Se cacher (voir le Player's Handbook).

Attaques de corps à corps et à distance

L'action la plus communément entreprise par les créatures lors d'un combat est l'action d'Attaquer, au corps à corps ou à distance. Cette attaque peut être effectuée sous la forme d'un sort ou avec une arme, les «armes» pouvant être des objets manufacturés ou des armes naturelles, comme des griffes tranchantes ou une queue hérissée de piquants mortels.

Créature vs Cible. La cible d'une attaque de corps à corps ou à distance est généralement une créature ou une cible, la différence étant qu'une «cible» peut être une créature ou un objet.

Dégâts. Tous dégâts ou autres effets infligés par le biais d'une attaque touchant la cible sont décrits après la notation «Dégâts». Vous avez le choix entre prendre les dégâts moyens ou jeter les dés de dégâts. Pour cette raison, les deux valeurs sont indiquées.

Échec. Si une attaque possède un effet qui se déclenche dans le cas où l'attaque manque sa cible, cette information est décrite après la notation «Échec».

Sage Advice

Q. ***Si un monstre effectue une attaque au corps à corps qui utilise son modificateur de Dextérité, est-il considéré comme ayant utilisé une arme de finesse ?***
R. *Une arme ne possède pas la propriété finesse sauf si sa description l'indique, et utiliser la Dextérité pour une attaque ne confère pas la propriété finesse. Si une arme possède cette propriété, vous pouvez utiliser soit la Force, soit la Dextérité avec elle.*

Attaques multiples

Une créature pouvant porter plusieurs attaques pendant son tour possède la capacité Attaques multiples. Une créature ne peut utiliser son action Attaques multiples lors d'une attaque d'opportunité, laquelle doit obligatoirement être une seule attaque de corps à corps.

Munitions

Une créature transporte assez de munitions pour faire ses attaques à distance. Vous pouvez considérer qu'une créature a en général 2d4 armes dans le cas des armes de jets, et 2d10 munitions dans un conteneur approprié pour les armes à projectiles comme les arcs et les arbalètes.

Réactions

Si une créature peut faire quelque chose de spécial avec sa réaction, la section Réaction l'indiquera. Sinon cette section sera absente du bloc de stats.Usage limité

Certaines capacités sont limitées à un nombre maximum d'utilisations.

X/jour. Cette notation signifie que la capacité spéciale peut être utilisée X fois par la créature, et qu'elle doit terminer un repos long pour regagner les utilisations dépensées. Par exemple, 1/jour veut dire que cette capacité peut être utilisée une seule fois et que la créature devra prendre un repos long pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

Recharge X–Y. La notation Recharge X-Y indique que la créature peut utiliser sa capacité une seule fois, puis à chaque tour elle possède une chance aléatoire de regagner l'usage de cette capacité. Au début de chacun des tours de la créature, lancez un d6. Si le résultat du dé est compris dans l'intervalle X-Y, la créature regagne sa capacité et peut donc l'utiliser à nouveau. Cette capacité se recharge également automatiquement dès que la créature termine un repos court ou long.

Par exemple, «Recharge 5-6» signifie que la créature peut utiliser sa capacité une fois, puis au début de chacun de ses tours, sur un résultat de 5 ou 6 sur un d6, elle regagne l'usage de cette capacité.

Recharge après un repos court ou long. Cette notation indique que la créature peut utiliser ce pouvoir une seule fois, puis qu'elle doit terminer un repos court ou long pour en regagner l'usage.

Équipement

Le bloc de stats indique rarement l'équipement autre que les armes et les armures utilisées par la créature. Une créature qui a coutume de porter des habits, comme un humanoïde, est considérée comme étant vêtue de manière appropriée.

Le MD peut équiper les créatures d'objets supplémentaires selon son bon vouloir en utilisant le chapitre Équipement du *Player's Handbook* comme source d'inspiration, tout comme il peut décider quelle partie de cet équipement est récupérable et s'il est encore utilisable une fois la créature éliminée. Une armure cabossée et faite pour une créature est rarement utilisable par quelqu'un d'autre par exemple.

Si une créature qui peut lancer des sorts a besoin de composantes matérielles, on considère qu'elle possède les composantes nécessaires pour les sorts indiqués dans son bloc de stat.

Créatures légendaires

Une créature légendaire peut faire des choses qu'aucune créature ordinaire ne pourrait entreprendre. Les créatures légendaires peuvent réaliser des actions spéciales en dehors de leur tour, et certaines peuvent même influencer leur environnement, causant des effets magiques extraordinaires autour d'elles. Si une créature prend la forme d'une créature légendaire, à l'aide d'un sort par exemple, elle ne gagne pas ses actions légendaires, ni ses actions de repaire, ni ses effets régionaux.

Actions légendaires

Une créature légendaire peut prendre un certain nombre d'actions spéciales, appelées actions légendaires, en dehors de son tour. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Une créature légendaire regagne les actions légendaires qu'elle a dépensées au début de son tour. Elle peut renoncer à les utiliser, et ne peut les utiliser si elle est incapable d'agir. Si elle est surprise, elle ne peut les utiliser qu'après son premier tour dans le combat.

Repaire de créature légendaire

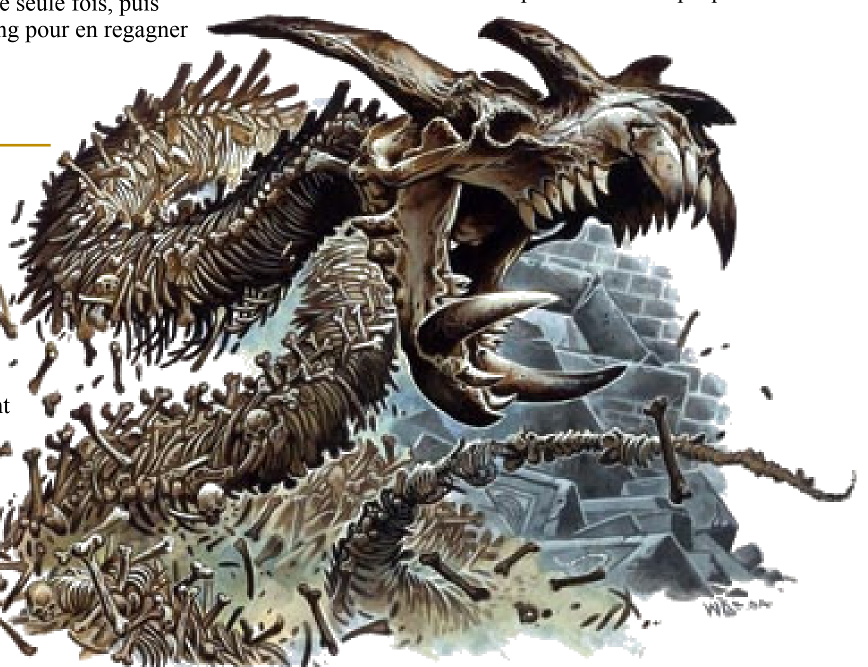
Une créature légendaire peut avoir une section décrivant son repaire et les effets spéciaux qu'elle peut y générer en son sein, que ce soit volontairement ou par sa seule présence. Les créatures légendaires n'ont pas toutes un repaire. Cette section s'applique uniquement pour les créatures légendaires qui passent le plus clair de leur temps dans leur antre et qui sont donc généralement rencontrées dans celui-ci.

Actions de repaire

Si une créature légendaire possède une action de repaire, elle peut l'utiliser pour y exploiter la magie ambiante. Quand l'ordre d'initiative arrive à 20 (quels que soient les modificateurs et contraintes appliqués à l'initiative), la créature peut utiliser l'une de ses actions de repaire, sauf si elle est incapable d'agir, elle peut cependant renoncer à les utiliser pour ce tour. Si elle est surprise, elle ne peut en utiliser qu'après son premier tour dans le combat.

Effets régionaux

La seule présence d'une créature légendaire peut avoir des effets mystérieux et étonnants sur son environnement, comme indiqué dans cette section. Les effets régionaux cessent de manière abrupte et immédiate ou se dissipent avec le temps quand la créature meurt.



Archidiables



Bêl

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 189 (18d10 + 90)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	21 (+5)	24 (+7)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +13, Sag +11, Cha +13
Compétences Intimidation +13, Perception +13, Tromperie +13
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques d'armes non en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 23
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 19 (22 000 XP)

Épouvante. Bêl peut utiliser une action bonus pour sembler encore plus terrifiant, jusqu'au début de son prochain tour. Toute créature, autre qu'un diable, qui débute son tour dans un rayon de 3 mètres autour de Bêl doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 22 sous peine d'être effrayée jusqu'au début de son prochain tour à elle.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Bêl est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 21, +13 pour toucher lors d'une attaque avec un sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence* (peut être de catégorie de taille M lorsqu'il change d'apparence), *animation des morts, charme-personne, détection de la magie, image accomplie, blessure* (comme un sort de niveau 8), *invisibilité* (personnel uniquement)
3/jour chacun : *contresort, dissipation de la magie, vol, suggestion, mur de feu*
1/jour chacun : *domination de monstre, symbole* (étourdissant uniquement)

Résistance légendaire (3/jour). Si Bêl échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Bêl a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de Bêl sont magiques.

Régénération. Bêl récupère 20 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Bêl ne peut mourir que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Bêl effectue deux attaques au corps à corps.

Morgenstern infernale. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +13 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d8 + 7) dégâts perforants + 13 (3d8) dégâts nécrotiques.

Ordre infernal. Chaque allié de Bêl se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui ne peut pas être charmé ni effrayé jusqu'au début du prochain tour de Bêl.

Téléportation. Bêl se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, en un emplacement inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour de lui.

Actions légendaires

Bêl peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être effectuée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Bêl récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque (coûte 2 actions). Bêl attaque une fois avec sa morgenstern infernale.

Stimulation de la cupidité. Bêl lance les sorts *charme-personne* ou *image accomplie*.

Téléportation. Bêl utilise son action Téléportation.



Geryon

Fiélon (diable) de taille TG, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 300 (24d12 + 144)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	17 (+3)	22 (+6)	19 (+4)	16 (+3)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +10, Con +13, Sag +10, Cha +13
Compétences Intimidation +13, Perception +10, Tromperie +13
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques d'armes non en argent
Immunités aux dégâts feu, froid, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 20
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 22 (41 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Geryon est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 21). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence* (peut être de catégorie de taille M lorsqu'il change d'apparence), *détection de la magie, mission, tempête de grêle, invisibilité* (personnel uniquement), *localisation d'objet, suggestion, mur de glace*
1/jour chacun : *parole divine, symbole* (douleur uniquement)

Résistance légendaire (3/jour). Si Geryon échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Geryon a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de Geryon sont magiques.

Régénération. Geryon récupère 20 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Geryon ne peut mourir que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Geryon effectue deux attaques : une de griffes et une de dard.

Griffes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 23 (4d6 + 9) dégâts tranchants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 24) et entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. Geryon ne peut agripper qu'une seule créature à la fois. SI la cible est déjà agrippée par Geryon, elle subit 27 (6d8) dégâts tranchants supplémentaires.

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 6 m, une créature. Dégâts : 14 (2d4 + 9) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de subir 13 (2d12) dégâts de poison et d'être empoisonnée jusqu'à ce qu'elle termine un repos court ou long. Les points de vie de la cible diminuent d'un montant égal à la moitié des dégâts de poison subis. Si ses points de vie maximum tombent à 0 à cause de cet effet, elle meurt. Ce diminution perdure jusqu'à ce que la condition empoisonnée soit supprimée.

Téléportation. Geryon se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, en un emplacement inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour de lui.

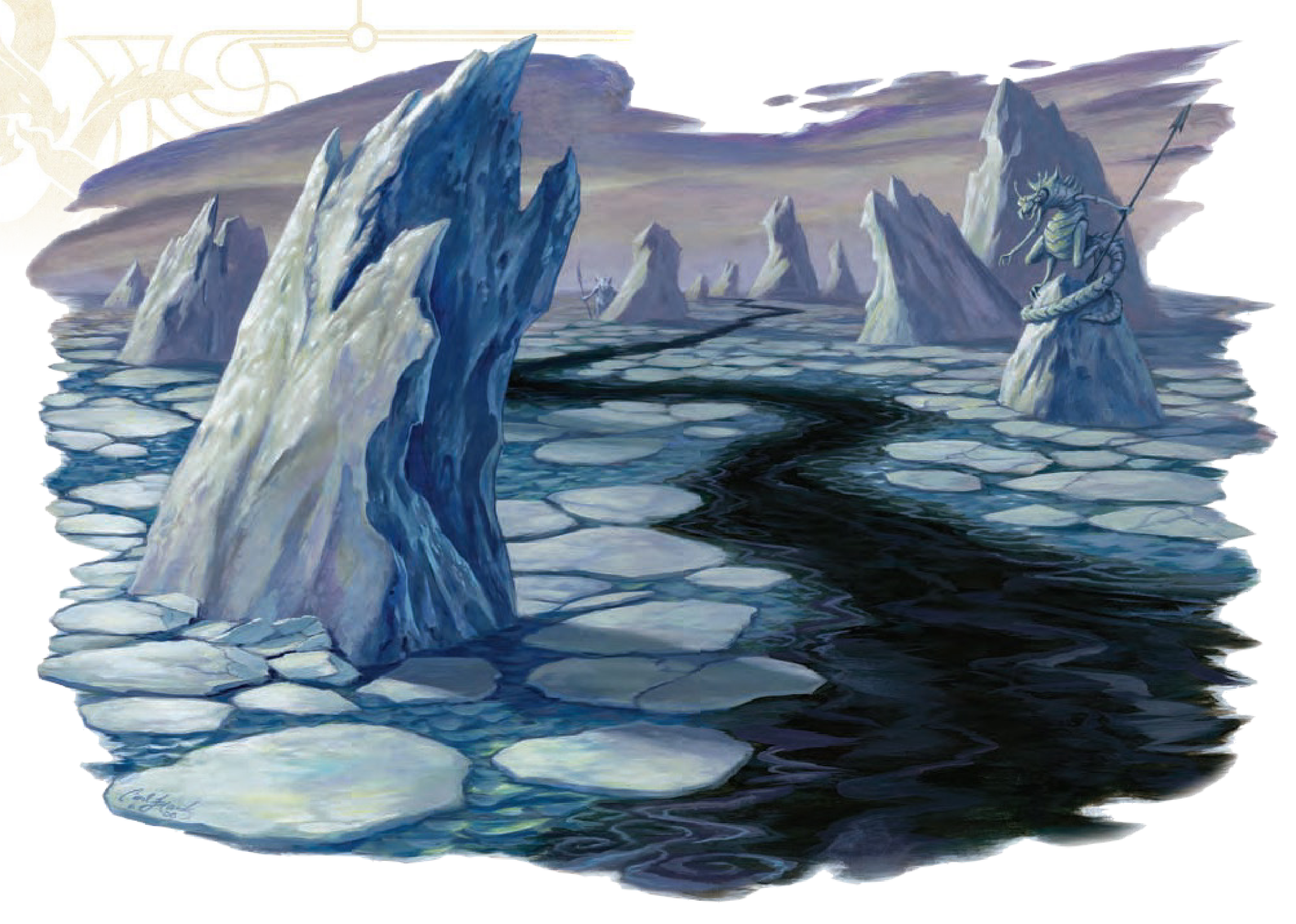
Actions légendaires

Geryon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être effectuée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Geryon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Regard infernal. Geryon cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres de lui. Si la cible peut voir Geryon, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 23 sous peine d'être effrayée par Geryon jusqu'à la fin de son prochain tour.

Dard agile (coûte 2 actions). Geryon effectue une attaque de dard.

Téléportation. Geryon utilise son action Téléportation.



Repaire de Geryon

Geryon a récemment récupéré son ancienne forteresse, Glaçacier, un complexe tentaculaire qui s'élève de la glace et de la neige au milieu de Stygia. Il arpente les passages menant à sa place forte, plaçant ici ou là les diables gelés et les minotaures qu'il a enlevés à Baphomet, enrageant encore de la trahison d'Asmodée à son encontre, et ourdissant des plans pour dérober Stygia à Lévistus.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Geryon peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets magiques suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- Geryon soulève du sol une rafale de froid à partir d'un poin qu'il peut voir et situé à 36 mètres de lui maximum. Le froid emplit un cube de 3 mètres d'arrête, centré sur ce point. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de subir 28 (8d6) dégâts de froid.
- Geryon cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine d'être entravée pendant 1 minute. La cible peut mettre un terme à l'effet qui l'affecte en infligeant des dégâts à un ou plusieurs de ses alliés.
- Geryon lance le sort *bannissement*.

Effets régionaux

La région où se trouve le repaire de Geryon est soumise à sa magie, ce qui provoque un ou plusieurs des effets suivants :

- Les créatures intelligentes se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire voient régulièrement des portails apparaître semblant mener à des endroits sûrs. Passer au travers d'un tel portail téléporte toujours le voyageur quelque part sur Stygia.
- De forts vents frigorifiants hurlent dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire.
- Des cris résonnent dans l'air dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire. Toute créature qui termine un repos court ou long à l'intérieur de cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine de n'obtenir aucun bénéfice de son repos.

Si Geryon meurt, ces effets disparaissent au bout de 1d10 jours.

Variante : Sonner le Cor

Geryon peut avoir une action qui lui permet d'invoquer des esclaves minotaures.

Sonner le Cor (1/jour). Geryon souffle dans son cor, ce qui déclenche l'apparition de 5d4 minotaures dans des espaces inoccupés de son choix dans un rayon de 180 mètres autour de lui. Les minotaures lancent un jet d'initiative lorsqu'ils apparaissent. Ils restent jusqu'à ce qu'ils meurent ou que Geryon utilise une action pouren renvoyer un ou plusieurs d'entre eux.



Hutijin

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d10 + 112)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	15 (+2)	25 (+7)	23 (+6)	19 (+4)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +14, Sag +11
Compétences Intimidation +14, Perception +11
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques d'armes non en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 21
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 21 (33 000 XP)

Désespoir infernal. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 4,50 mètres autour de Hutijin, à l'exception des diables, effectue ses jets de sauvegarde avec un désavantage.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Hutijin est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 22). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence* (peut être de catégorie de taille M lorsqu'il change d'apparence), *animation des morts, détection de la magie, immobilisation de monstre*, *invisibilité* (personnel uniquement), éclair, suggestion, mur de feu
3/jour : *dissipation de la magie*
1/jour chacun : *guérison, symbole (*désespoir uniquement)

Résistance légendaire (3/jour). Si Hutijin échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Hutijin a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de Hutijin sont magiques.

Régénération. Hutijin récupère 20 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Hutijin ne peut mourir que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Hutijin effectue quatre attaques : une de morsure, une de griffe, une de masse d'armes, et une de queue.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 22 sous peine d'être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, et subit 10 (3d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Une cible empoisonnée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants.

Masse d'armes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts contondants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts contondants.

Téléportation. Hutijin se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, en un emplacement inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour de lui.

Réactions

Voix terrorisante (Recharge 5-6). Si Hitijin subit des dégâts, il peut pousser un hurlement d'une puissance épouvantable. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui, à l'exception des diables, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 22 sous peine d'être effrayée par Hutijin pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée à la Voix terrorisante de Hutijin pour les 24 prochaines heures.

Actions légendaires

Hutijin peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être effectuée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Hutijin récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Attaque. Hutijin attaque une fois avec sa masse d'arme.

Tempête de foudre (coûte 2 actions). Hutijin libère des éclairs dans un rayon de 6 mètres. Toutes les autres créatures présentes dans cette zone doivent chacun effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, et subissent 18 (4d8) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Téléportation. Hutijin utilise son action Téléportation.



Moloch

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 253 (22d10 + 132)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	19 (+4)	22 (+6)	21 (+5)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +11, Con +13, Sag +11, Cha +13
Compétences Intimidation +13, Perception +11, Tromperie +13
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques d'armes non en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 21 (33 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Moloch est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 21). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence* (peut être de catégorie de taille M lorsqu'il change d'apparence)*, animation des morts, mains brûlantes* (lancé comme un sort de niveau 7)*, confusion, détection de la magie, vol, mission, image accomplie, nuage puant, suggestion, mur de feu*
1/jour chacun : *colonne de flammes, symbole (*étourdissant uniquement)

Résistance légendaire (3/jour). Si Moloch échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Moloch a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de Moloch sont magiques.

Régénération. Moloch récupère 20 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Moloch ne peut mourir que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Moloch effectue trois attaques : une de morsure, une de griffe, et une de fouet.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 26 (4d8 + 8) dégâts perforants.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants.

Fouet aux innombrables queues. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 9 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d4 + 8) dégâts tranchants + 11 (2d10) dégâts de foudre. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 24 sous peine d'être attirée vers Moloch en ligne droite sur une distance de 9 mètres maximum.

Souffle du désespoir (Recharge 5-6). L'attaque de souffle de Moloch remplit un cube de 9 mètres de côté. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine de subir 27 (5d10) dégâts psychiques, de lâcher tout ce qu'elle tient, et d'être effrayée pendant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée de la sorte, une créature doit utiliser l'action Foncer et s'éloigner de Moloch le plus possible et par le chemin le plus sécurisé possible, et ce à chacun de ses tours, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller, auquel cas elle n'a pas besoin d'utiliser l'action Foncer. Si la créature termine son tour à un endroit où elle n'a plus Moloch en ligne de mire, la créature peut retenter son jet de sauvegarde. En cas de réussite, l'effet prend fin.

Téléportation. Moloch se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, en un emplacement inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour de lui.

Actions légendaires

Moloch peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être effectuée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Moloch récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Nuage puant. Moloch lance le sort *nuage puant.*

Téléportation. Moloch utilise son action Téléportation.

Fouet. Moloch effectue une attaque de fouet.



Titivilus

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	22 (+6)	17 (+3)	24 (+7)	22 (+6)	26 (+8)

Jets de sauvegarde Dex +11, Con +8, Sag +11, Cha +13
Compétences Tromperie +13, Perspicacité +11, Intimidation +13, Persuasion +13
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques d'armes non en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 16
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Titivilus est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 21). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence, animation des morts, malédiction, confusion, image accomplie, modification de mémoire, non-détection, communication à distance,* suggestion
3/jou : *invisibilité supérieure* (personnel uniquement), *double illusoire*
1/jour chacun : *esprit faible, symbole (*discorde ou sommeil uniquement)

Résistance légendaire (3/jour). Si Titivilus échoue un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Titivilus a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de Titivilus sont magiques.

Régénération. Titivilus récupère 10 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Titivilus ne peut mourir que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Ventriloque. Lorsque Titivilus parle, il peut choisir un point situé à 18 mètres de lui ; sa voix est émise à partir de ce point..

Actions

Attaques multiples. Titivilus effectue une attaque d'épée et utilise son Mot de terreur une fois.

Épée d'argent. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si tenue à deux mains, + 16 (3d10) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, ses points de vie maximum sont réduits d'un montant égal à la moitié des dégâts nécrotiques subis..

Mot de terreur. Titivilus cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 sous peine d'être effrayée par titivilus pendant 1 minute. Tant qu'elle est effrayée de la sorte, la cible doit effectuer l'action Foncer pour s'éloigner le plus possible de Titivilus par le chemin le plus sûr, et ce à chacun de ses tours, à moins qu'elle n'ait nulle part où aller, auquel cas elle n'a pas besoin d'effectuer l'action Foncer. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin d echacun de se stours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Téléportation. Titivilus se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, en un emplacement inoccupé qu'il peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour de lui.

Paroles pernicieuses. Titivilus cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 21 sous peine d'être charmée par Titivilus pendant 1 minute. La cible charmée peut retenter son jet de sauvegarde si Titivilus lui inflige des dégâts. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée aux Paroles pernicieuses de Titivilus pour les 24 prochaines heures.

Actions légendaires

Titivilus peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être effectuée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Titivilus récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Assaut (coûte 2 actions). Titivilus attaque avec son épée d'argent ou utilise son Mot de terreur.

Conseil sournois. Titivilus utilise ses Paroles pernicieuses. Sinon, il cible une créature charmée par lui et qui se trouve dans un rayon de 18 mètres ; cette créature charmée doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 21. En cas d'échec au jet, Titivilus décide de la manière dont la cible agit au cours de son prochain tour..

Téléportation. Titivilus utilise son action Téléportation.



Zariel

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais [MToF]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 580 (40d10 + 360)
Vitesse 15 m, vol 45 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Jets de sauvegarde Int +16, Sag +16, Cha +18
Compétences Intimidation +18, Perception +16
Résistances aux dégâts froid, feu, radiant ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques d'armes non en argent
Immunités aux dégâts poison, nécrotique
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 26
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 26 (90 000 XP)

Vue de diable. Les ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir de Zariel.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Zariel est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 26). Elle peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

À volonté : *modification d'apparence* (peut être de catégorie de taille M lorsqu'elle change d'apparence)*, détection du mal et du bien, boule de feu, invisibilité* (personnel uniquement), *mur de feu*
3/jour chacun : *barrière de lames, dissipation du mal et du bien, doigt de mort*

Résistance légendaire (3/jour). Si Zariel échoue un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est tout de même une réussite.

Résistance à la magie. Zariel a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes ardentes. Les attaques avec une arme de Zariel sont magiques. Lorsque l'une de ses attaques avec une arme touche, elle inflige 36 (8d8) dégâts de feu supplémentaires (déjà inclu ci-dessous).

Régénération. Zariel récupère 20 points de vie au début de son tour. Si elle subit des dégâts radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Zariel ne peut mourir que si elle débute son tour avec 0 point de vie et qu'elle ne peut pas se régénérer.

Actions

Attaques multiples. Zariel effectue deux attaques d'épée longue ou de javline. Elle peut effectuer un Toucher répugnant à la place de l'une de ces attaques.

Épée longue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants, ou 19 (2d10 + 8) dégâts tranchants si tenue à deux mains, + 36 (8d8) dégâts de feu.

Javeline. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme :* +16 au toucher, allonge 3 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts perforants + 36 (8d8) dégâts de feu.

Toucher répugnant (Recharge 5-6). *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 44 (8d10) dégâts nécrotiques, et la cible est empoisonnée pendant 1 minute. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible est également aveuglée et assourdie. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Téléportation. Zariel se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'elle porte et transporte, en un emplacement inoccupé qu'elle peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour d'elle.

Actions légendaires

Zariel peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être effectuée à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Zariel récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Regard immolant (coûte 2 actions). Zariel dirige son regard magique en direction d'une créature qu'elle peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de Zariel, et déclenche sa combustion. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 26 sous peine de subir 22 (4d10) dégâts de feu.

Téléportation. Zariel utilise son action Téléportation.



Repaire de Zariel

Zariel a établi son repaire dans une citadelle de basalte qui s'élève sur Avernus.

Actions de repaire
Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Zariel peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets magiques suivants ; elle ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- Zariel lance le sort *image accomplie* quatre fois à son plus bas niveau, ciblant différentes zones avec ce sort. Zariel a une préférence pour des images représentant les personnes chères aux intrus, et brûlées vivantes. Zariel n'a pas besoin de se concentrer sur ces sorts, qui se terminent lorsque l'ordre d'initiative revient de nouveau à 20 au tour suivant. Chaque créature qui voit ces illusions doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 26 sous peine d'être effrayée par l'illusion pendant 1 minute. Une créature effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.
- Zariel lance le sort *boule de feu* de manière innée.

Effets régionaux
La région où se trouve le repaire de Zariel est soumise à sa magie, ce qui provoque un ou plusieurs des effets suivants :

- La zone se trouvant dans un rayon de 14,4 kilomètres autour du repaire est remplie de voix hurlantes et d'une odeur de chair brûlée.
- Une fois tous les 18 mètres dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire, une colonne de flammes de 3 mètres de haut jaillit du sol. Toute créature ou objet qui touche cette flamme subit 7 (2d6) dégâts de feu, ces dégâts ne peuvent être appliqués qu'une seule fois par round.
- La zone se trouvant dans un rayon de 3,2 kilomètres, mais au delà d'un rayon de 150 mètres du repaire, est envahie de fumée, de fait dans cette zone la visibilité est nulle. La fumée ne peut pas être dissipée.

Si Zariel meurt, ces effets disparaissent au bout de 1d10 jours.



Le Gardien Rune-forgé

Créature artificielle de taille TG, neutre [ALS5]

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12 + 85)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Sag +4, Cha +6
Compétences Athlétisme +10, Perspicacité +4
Immunités aux dégâts poison, psychique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques qui ne sont pas en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues Géant, Commun
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Absorption élémentaire. A chaque fois que le gardien subit des dégâts du type de sa rune activée, il ne subit aucun de ces dégâts, mais à la place il récupère un montant de points de vie égal à la moitié de ces dégâts.

Apparence trompeuse. Tant que le gardien reste immobile, il ne peut être distingué d'une statue normale.

Forme immuable. Le gardien est immunisé aux sorts et effets qui devraient modifier sa forme.

Résistance légendaire (3/jour). Si le gardien échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Le gardien a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme du gardien sont magiques.

Actions

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts :* 24 (4d8 + 6) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme :* +10 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d10 + 5) dégâts contondants.

Lenteur (Recharge 5-6). Le gardien cible une ou plusieurs créatures qu'il peut voir et situées dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie. En cas d'échec au jet, une cible ne peut pas utiliser de réactions, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut pas effectuer plus d'une attaque lors de son tour. De plus, au cours de son tour la cible ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux. Ces effets durent pendant 1 minute. Une cible peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Réactions

Activation de rune. Lorsque le gardien subit des dégâts d'acide, de froid, de foudre, ou de feu, il active l'une des runes gravées sur son corps liée à ce type de dégât en particulier. Le gardien ne peut avoir qu'une seule rune active en même temps.

Tant qu'une rune est activée, elle confère les capacités et traits indiqués ci-dessous ; toute résistance conférée par une rune est efficace contre l'attaque qui a déclenchée son activation :

Rune Ild (feu). La rune gravée dans le corps du gardien s'embrase, émettant une lumière faible dans un rayon de 6 mètres.

- ***Résistance au froid.*** Le gardien gagne la résistance aux dégâts de froid.
- ***Don des flammes.*** Les poings du gardiens sont enveloppés flammes brûlantes. Toutes ses attaques infligent 7 (2d6) dégâts de feu supplémentaires.

Rune Ise (froid). La rune luit d'une lueur bleue, et le corps du gardien se recouvre de glace.

- ***Résistance au feu.*** Le gardien gagne la résistance aux dégâts de feu.
- ***Manteau de glace.*** Le gardien est encroûté d'une épaisse couche de glace. La prochaine fois qu'il subit des dégâts contondants, perforants, ou tranchants, le gardien ne subit pas de dégâts, mais le manteau est détruit. Le manteau se reforme au début du prochain tour du gardien si la rune Ise est toujours active.

Rune Stein (acide). La rune luit d'une lueur verdâtre, et suinte d'un épais poison.

- ***Perception des vibrations.*** Le gardien gagne la perception des vibrations à 18 mètres.
- ***Nuage néfaste.*** Des fumées empoisonnées s'évaporent de la rune du gardien et emplissent une sphère de 6 mètres de rayon. La fumée ne se déplace pas avec le gardien, et reste en place jusqu'à la fin du prochain tour du gardien, où le gardien crée alors un nouveau nuage néfaste. Le nuage obscurcit fortement toute la zone. La première fois qu'une créature pénètre dans le nuage au cours d'un tour ou bien qu'elle début son tour dans le nuage, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de subir 21 (6d6) dégâts de poison. Elle ne subit que la moitié de ces dégâts en cas de réussite au jet.

Rune Vind (foudre). La rune luit d'une pâle lueur blanche, et la zone autour du gardien est agitée de violents coups de vent.

- ***Vents perturbants.*** Toute attaque à distance avec une arme effectuée contre le gardien subit un désavantage, de plus le gardien gagne la résistance contre ce type d'attaque.
- ***Vents soulevants.*** Le gardien gagne une vitesse de vol de 18 mètres comme s'il était soumis au sort *vol*.
- ***Foulée brumeuse.*** En utilisant une action, le gardien peut lancer le sort *foulée brumeuse*.

Actions légendaires

Le gardien effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le gardien récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu. Le gardien ne peut pas utiliser la même action légendaire au cours de deux tours consécutifs.

Activation de rune. Le gardien active une rune de son choix.

Coup élémentaire. Le gardien effectue une attaque de coup qui inflige 7 (2d6) dégâts du type associé à la rune actuellement activée (s'il y en a une).

Fonce et Frappe. Le gardien se déplacement de sa vitesse de déplacement et effectue une attaque de coup. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

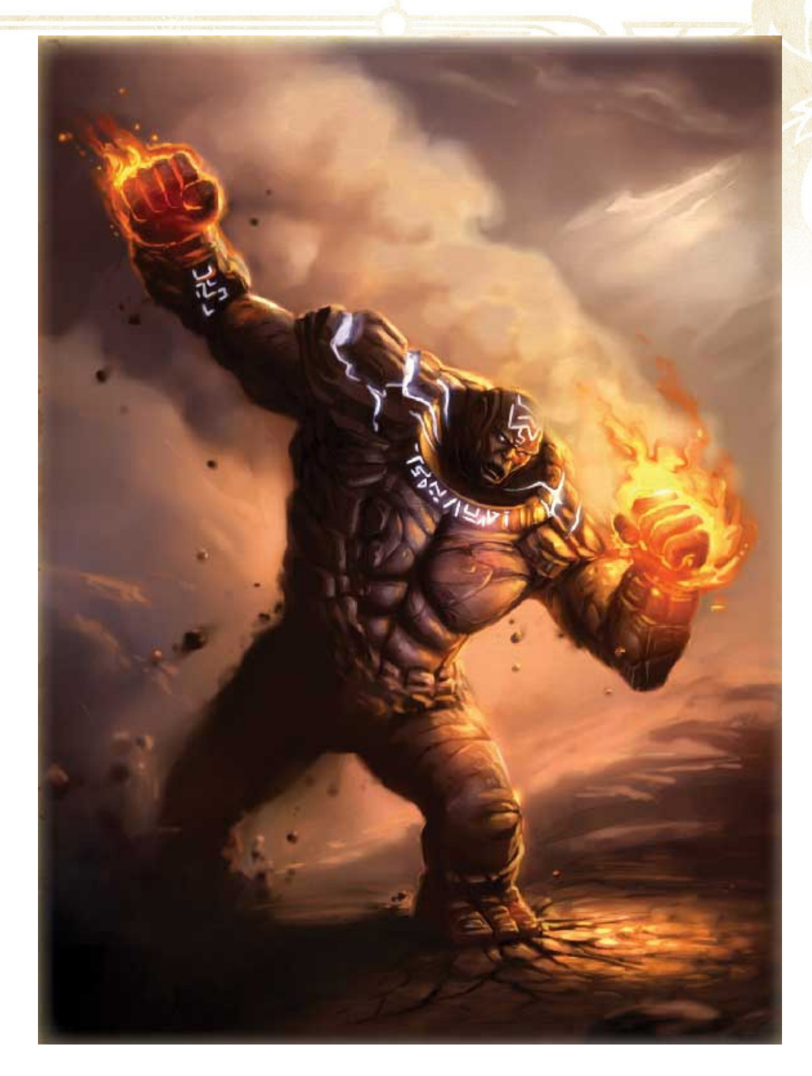
Et de un ! Et de deux ! (coûte 2 actions). Le gardien effectue deux attaques de coup contre une créature. Si chacune de ses attaques touche, la cible est repoussée de 9 mètres et tombe à terre. Si la cible est poussée contre une autre créature, la seconde créature subit 10 (3d6) dégâts contondants et doit réussir un jet de sauvegarde de Force D 17 sous peine de tomber également.

Souffle élémentaire (coûte 3 actions). Le gardien souffle dans un cône de 9 mètres de rayon. La teneur du souffle dépend de l'élément auquel il est actualité lié. Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 21 (6d6) points de dégâts en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le gardien utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le gardien ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- ***Chute de plafond.*** Une partie du plafond tombe sur une créature que le gardien peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres autour de lui. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts contondants et d'être jetée à terre et enterrée. Une cible enterrée est entravée et incapable de respirer et de se relever. Une créature peut utilise une action pour effectuer un jet de Force DD 10, mettant un terme à son état «enterré» en cas de réussite.
- ***Echos du passé.*** Des visions illusoires d'évènements passés s'emparent d'un personnage que le gardien peut voir. Ces illusions agissent telles des lueurs hypnoitques qui n'affectent qu'une seule cible (sauvegarde DD 15).
- ***Brume glaciale.*** Une brume glaciale emplit une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur un point que le gardien peut voir et se trouvant à 36 mètres de lui maximum. La brume s'étend au delà des angles de murs, et la zone est fortement obscurcie. Lorsqu'une créature pénètre dans la brume pour la première fois ou bien débute son tour à l'intérieur de la brume, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, et subit 10 (3d6) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Un vent d'au moins 32 kilomètres par heure disperse la brume. La brume reste sinon en place jusqu'à ce que le gardien utilise cette action de repaire une nouvelle fois ou qu'il soit détruit.





Tiamat

Fiélon de taille Gig, chaotique mauvais [tRoT]

Classe d'armure 25 (armure naturelle)
Points de vie 615 (30d20 + 300)
Vitesse 18 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Jets de sauvegarde For +19, Dex +9, Sag +17
Compétences Arcanes +17, Perception +26, Religion +17
Immunités aux dégâts acide, froid, feu, foudre, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, empoisonné, étourdi
Sens Vision dans le noir à 72 m, Vision véritable à 36 m, Perception passive 36
Langues Commun, Draconique, Infernal
Facteur de puissance 30 (155 000 XP)

Désincarnation. Lorsque Tiamat tombe à 0 points de vie ou lorsqu'elle meurt, son corps est détruit mais son essence retourne dans son domaine des Neuf Enfers, et elle est incapable de retrouver une forme physique pendant une certaine durée.

Sorts innés (3/jour). Tiamat peut lancer de manière innée le sort *parole divine* (jet de sauvegarde DD 26). Sa caractéristique de Sorts innés est le Charisme.

Résistance légendaire (5/jour). Si Tiamat échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Immunité à la magie limitée. A moins qu'elle ne souhaite en être affectée, Tiamat est immunisée à tous les sorts de niveau 6 ou inférieur. Elle a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre tous les autres sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Tiamat sont magiques.

Multicéphale. Tiamat peut utiliser une réaction par tour au lieu d'une réaction par round. Elle a également l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets rendant inconscient. Si elle échoue un jet de sauvegarde contre un effet qui devrait étourdir une créature, une de ses actions légendaire restante est dépensée.

Régénération. Tiamat récupère 30 points de vie au début de son tour.

Actions

Attaques multiples. Tiamat peut utiliser sa Présence terrifiante. Elle effectue ensuite trois attaques ; deux de griffe et une de queue.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +19 au toucher, allonge 4,50m, une cible. *Dégâts :* 24 (4d6 + 10) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +19 au toucher, allonge 7,50 m, une cible. *Dégâts :* 28 (4d8 + 10) dégâts perforants.

Présence terrifiante. Chaque créature que Tiamat choisit, se trouvant à 72 mètres maximum de Tiamat et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 26 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante de Tiamat pour les prochaines 24 heures.

Actions légendaires

Tiamat peut effectuer 5 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Tiamat récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Les options d'actions légendaires de Tiamat sont associées à chacune de ses cinq têtes de dragon (une morsure et une arme de souffle pour chacune). Une fois que Tiamat choisit une option d'action légendaire associée à une tête, elle ne peut pas choisir une seconde action légendaire associée à cette même tête jusqu'au début de son prochain tour.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +19 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts :* 32 (4d10 + 10) dégâts tranchants + 14 (4d6) dégâts d'acide (tête de dragon noir), de foudre (tête de dragon bleu), de poison (tête de dragon vert), de feu (tête de dragon rouge), ou de froid (tête de dragon blanc).

Tête de dragon noir : souffle d'acide (coûte 2 actions). Tiamat crache un jet d'acide sur une ligne de 36 mètres de long et 3 mètres de large. Chaque créature se trouvant sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 27, et subit 67 (15d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Tête de dragon bleu : souffle de foudre (coûte 2 actions). Tiamat crache une tempête d'éclairs sur une ligne de 36 mètres de long et 3 mètres de large. Chaque créature se trouvant sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 27, et subit 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Tête de dragon vert : souffle de poison (coûte 2 actions). Tiamat exhale un nuage de gaz empoisonné sur un cône de 27 mètres de rayon. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 27, et subit 77 (22d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Tête de dragon rouge : souffle de feu (coûte 2 actions). Tiamat crache des flammes dans un cône de 27 mètres de rayon. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 27, et subit 91 (26d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Tête de dragon blanc : souffle de froid (coûte 2 actions). Tiamat crache une tempête de glace dans un cône de 27 mètre de rayon. Chaque créature se trouvant dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 27, et subit 72 (16d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite

Dinosaures antiques



Dinosaure antique

Créature monstrueuse (titan) de taille Gig, sans alignement [PSIx]

Classe d'armure 25 (armure naturelle)
Points de vie 676 (33d20 + 330)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9, Cha +9
Immunités aux dégâts feu, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 30 (155 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dinosaure antique échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Le dinosaure antique a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques

Monstre de siège. Le dinosaure antique inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Unique. Ces statistiques sont partagées par les six dinosaures antiques, mais chacun d'entre eux possède des caractéristiques spécifiques détaillées dans des bocs de statistiques séparés.

Actions

Présence terrifiante. Chaque créature que le dinosaure antique choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dinosaure antique et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dinosaure antique pour les prochaines 24 heures.

Engloutissement. Le dinosaure antique effectue une attaque de morsure contre une créature de taille G ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque réussit, la créature subit les dégâts de la morsure, puis est engloutie, mais n'est plus agrippée. Tant qu'elle est engloutie, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et les effets provenant de l'extérieur du dinosaure antique, et subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du dinosaure antique.

Si le dinosaure antique subit 60 dégâts ou plus au cours d'une seul tour de la part d'une créature qu'il a engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures qu'il a englouties, qui tombent alors à terre dans un espace situé dans un rayon de 3 mètres autour du dinosaure antique. Si le dinosaure antique meurt, une créature engloutie n'est plus entravée et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 6 mètres de déplacement, se retrouvant alors en dehors mais à terre.

Actions légendaires

Le dinosaure antique peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dinosaure antique récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. Le dinosaure antique effectue une attaque de griffe, queue, aile, ou de nageoire.

Déplacement. Le dinosaure antique se déplace au maximum de la moitié de sa vitesse.

Mâchouillage (coûte 2 actions). Le dinosaure antique effectue une attaque de morsure ou utilise son action engloutissement.



Etali, Tempête Primordiale

Tempête d'éclairs. Le dinosaure antique est toujours accompagné par une tempête qui fait rage similaire à l'effet du sort appel de la foudre. Un nuage de tempête à une taille de 3 mètres de haut et un rayon de 18 mètres, il se forme instantanément dans les airs à 30 mètres au-dessus du dinosaure antique lorsqu'il est en colère ou devient violent, aussi longtemps qu'il se trouve en extérieur. À chacun de ses tour, en utilisant une action, le dinosaure antique peut choisir un point qu'il peut voir et situé dans un rayon de 36 mètres autour de lui. Un éclair part du nuage et frappe ce point. Toute créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subir 21 (6d6) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dinosaure antique peut utiliser sa Présence terrifante et faire tomber deux éclairs de sa Tempête d'éclairs. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 36 (4d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le dinosaure antique ne peut pas effectuer d'attaque de morsure contre une autre cible.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d8 + 10) dégâts tranchants.

Ghalta, Chasseur Primordial

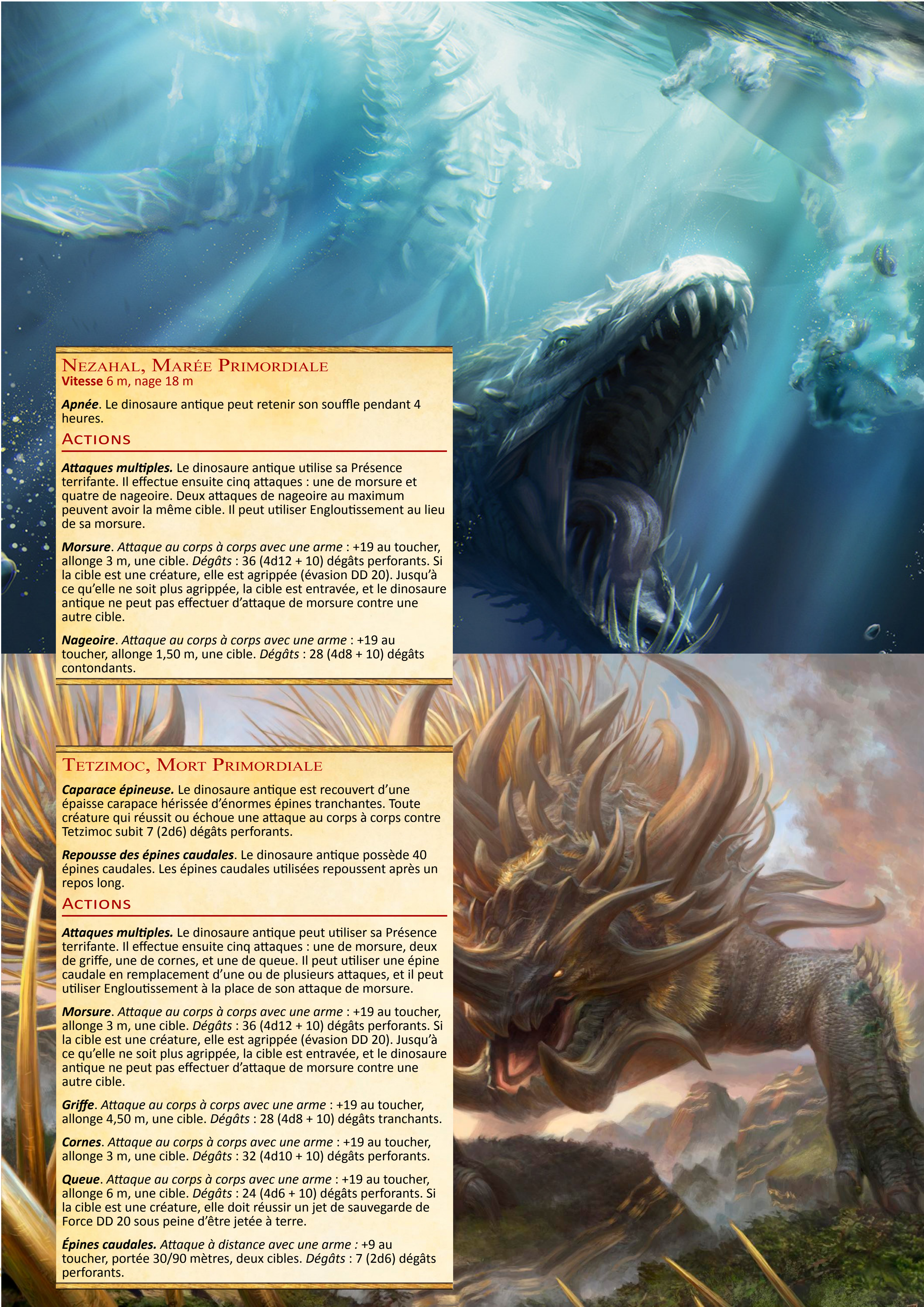
Actions

Attaques multiples. Le dinosaure antique peut utiliser sa Présence terrifante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure, une de piétinement, et une de queue. Il peut utiliser Engloutissement à la place de son attaque de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 62 (8d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le dinosaure antique ne peut pas effectuer d'attaque de morsure contre une autre cible.

Piétinement. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 46 (8d8 + 10) dégâts contondants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 38 (8d6 + 10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être jetée à terre.



Nezahal, Marée Primordiale

Vitesse 6 m, nage 18 m

Apnée. Le dinosaure antique peut retenir son souffle pendant 4 heures.

Actions

Attaques multiples. Le dinosaure antique utilise sa Présence terrifante. Il effectue ensuite cinq attaques : une de morsure et quatre de nageoire. Deux attaques de nageoire au maximum peuvent avoir la même cible. Il peut utiliser Engloutissement au lieu de sa morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 36 (4d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le dinosaure antique ne peut pas effectuer d'attaque de morsure contre une autre cible.

Nageoire. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d8 + 10) dégâts contondants.

Tetzimoc, Mort Primordiale

Caparace épineuse. Le dinosaure antique est recouvert d'une épaisse carapace hérissée d'énormes épines tranchantes. Toute créature qui réussit ou échoue une attaque au corps à corps contre Tetzimoc subit 7 (2d6) dégâts perforants.

Repousse des épines caudales. Le dinosaure antique possède 40 épines caudales. Les épines caudales utilisées repoussent après un repos long.

Actions

Attaques multiples. Le dinosaure antique peut utiliser sa Présence terrifante. Il effectue ensuite cinq attaques : une de morsure, deux de griffe, une de cornes, et une de queue. Il peut utiliser une épine caudale en remplacement d'une ou de plusieurs attaques, et il peut utiliser Engloutissement à la place de son attaque de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 36 (4d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le dinosaure antique ne peut pas effectuer d'attaque de morsure contre une autre cible.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d8 + 10) dégâts tranchants.

Cornes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 32 (4d10 + 10) dégâts perforants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 24 (4d6 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être jetée à terre.

Épines caudales. *Attaque à distance avec une arme :* +9 au toucher, portée 30/90 mètres, deux cibles. *Dégâts* : 7 (2d6) dégâts perforants.



Zacama, Calamité Primordiale

Actions

Attaques multiples. Le dinosaure antique peut utiliser sa Présence terrifante. Il effectue ensuite cinq attaques : trois de morsure, une de piétinement, et une de queue. Il peut utiliser Engloutissement à la place d'une attaque de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 36 (4d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le dinosaure antique ne peut pas effectuer d'attaque de morsure contre une autre cible.

Piétinement. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d8 + 10) dégâts contondants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 24 (4d6 + 10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être jetée à terre.

Zetalpa, Aube Primordiale

Vitesse 6 m, vol 18 m
Résistances aux dégâts radiant

Actions

Attaques multiples. Le dinosaure antique utilise sa Présence terrifante. Il effectue ensuite cinq attaques : une de morsure, deux de griffe, et deux d'aile. Il peut utiliser Engloutissement au lieu de sa morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 36 (4d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, et le dinosaure antique ne peut pas effectuer d'attaque de morsure contre une autre cible.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d8 + 10) dégâts tranchants.

Ailes. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d8 + 10) dégâts contondants.

Dragons



Vorgansharax, la violence estropiée

Dragon de taille Gig, loyal mauvais [ALS4]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 403 (23d20 + 161)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Tromperie +11, Perspicacité +10, Perception +17, Persuasion +11, Discrétion +8
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision aveugle à 18 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de poison (Recharge 5-6). Le dragon crache un gaz empoisonné dans un cône de 27 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22, et subit 77 (22d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Flammes de Thyranthraxus (coûte 2 actions). Le dragon est enveloppé momentanément par des flammes vertes. Chaque créature se trouvant à 4,50 mètres ou moins du dragon doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, et subit 38 (11d6) dégâts de feu en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Le repaire de Vorgansharax

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modifications appliquées à l'initiative), le dragon utilise une action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; le dragon ne peut pas utiliser le même effet au cours de deux tours successifs :

- Des racines tortueuses et des plantes grimpantes jaillissent dans une zone de 6 mètres de rayon centrée sur un point du sol que le dragon peut voir et situé à 36 mètres de lui maximum. Cette zone devient un terrain difficile, et chaque créature qui s'y trouve doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être entravée par les racines et plantes grimpantes. Une créature peut être libérée si elle, ou une autre créature, utilise une action pour effectuer un jet de Force DD 15 et qu'elle le réussit. Les racines et plantes grimpantes se flétrissent lorsque le dragon utilise de nouveau cette action ou lorsqu'il meurt.
- Un mur de buissons entrelacés et couverts d'épines apparaît sur une surface solide située à 36 mètres maximum du dragon. Le mur fait au maximum 18 mètres de long, 3 mètres de haut, 1,50 mètre de large, et bloque le champ visuel. Lorsque le mur apparaît, chaque créature présente dans l'espace qu'il occupe doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Une créature qui échoue son jet subit 18 (4d8) dégâts perforants et est repoussée de 1,50 mètre hors de l'espace du mur, mais du côté de son choix. Une créature peut traverser le mur, se frayant un chemin lentement et difficilement. Tous les 30 centimètres de mur que traverse une créature, elle doit dépenser 1,20 mètre de déplacement. De plus, à chaque round qu'une créature est présente dans l'espace du mur et en contact avec lui, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 18 (4d8) dégâts perforants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Chaque section de 3 mètres de mur possède une CA de 5, 15 points de vie, est vulnérable aux dégâts de feu, a une résistance aux dégâts contondants et perforants, et est immunisée aux dégâts psychiques. Le mur disparaît dans le sol lorsque le dragon utilise de nouveau cette action de repaire ou lorsqu'il meurt.
- Un brouillard magique ondoie autour d'une créature que le dragon peut voir et située à 36 mètres de lui maximum. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être charmée par le dragon jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20.

Élémentaires

Maegera le Titan déchu

Maegera est un puissant élémentaire qui a été emprisonné dans les forges de Gauntlgrym pendant un millénaire. Maegera ressemble à une bête de flammes de 15 mètres de haut, possédant de multiples membres et fosses noires fumantes à la place des yeux.

Maegera le Titan déchu

Elémentaire de taille Gig, chaotique neutre [SKT]

Classe d'armure 16
Points de vie 341 (22d20 + 110)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Con +12, Sag +7, Cha +11
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 10
Langues Igné
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Attaques imprégnées. L'attaque de coup de Maegera est considérée comme une attaque magique pour ce qui est de la résistance aux dégâts et de l'immunité aux attaques non magiques.

Aura de feu. Au début de chacun des tours de Maegera, chaque créature se trouvant à 9 mètres de lui ou moins, subit 35 (10d6) dégâts de feu, et les objets inflammables présents dans l'aura qui ne sont ni portés ni transportés prennent feu. Une créature subit également 35 (10d6) dégâts de feu si elle touche Maegera ou si elle le frappe lors d'une attaque de corps à corps tout en se trouvant à 3 mètres ou moins de lui, et une créature subit ces dégâts la première fois dans un tour que Maegera se déplace dans l'espace qu'elle occupe. Les armes non magiques qui frappent Maegera sont détruites par le feu immédiatement après avoir infligé leurs dégâts.

Forme de feu. Maegera peut entrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut se déplacer au travers d'un espace large de 2,5 centimètres, sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit, à condition que du feu puisse passer par cet interstice.

Illumination. Maegera émet une lumière vive dans un rayon de 36 mètres et une lumière faible sur 36 mètres de plus.

Sorts innés. Maegera peut lancer de manière innée le sort *boule de feu* (jet de sauvegarde DD 19) à volonté, sans avoir besoin de composante matérielle. La caractéristique de Sorts Innés de Maegera est le Charisme.

Résistance à la magie. Maegera a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Maegera effectue trois attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (3d6 + 5) dégâts contondants + 35 (10d6) dégâts de feu.

Actions légendaires

Maegera peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Maegera récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Etouffement de la magie (coûte 1 action). Maegera cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. Toute résistance ou immunité aux dégâts de feu que la cible possède grâce à un sort ou un objet magique est supprimée. Cet effet dure jusqu'à la fin du prochai tour de Maegera.

Nuage de fumée (coûte 2 actions). Maegera crache un nuage flottant de fumée brûlante et de cendres qui remplit un cube de 18 mètres d'arête. Chaque créature dans cette zone subit 11 (2d10) dégâts de feu. Le nuage reste en place jusqu'à la fin du prochain tour de Maegera. Les créatures se trouvant complètement dans le nuage sont aveuglées et ne peuvent pas être vues.

Création d'élémentaire de feu (coûte 3 actions). Les points de vie de Maegera sont réduits de 50 en même temps qu'une partie de son corps se sépare et devient un élémentaire du feu avec 102 points de vie. L'élémentaire du feu apparaît dans un espace inoccupé situé dans un rayon de 4,50 mètres autour de Maegera et agit au cours du tour de Maegera. Maegera ne peut pas utiliser cette action s'il possède 50 points de vie ou moins. L'élémentaire de feu obéit aux ordres de Maegera et combat jusqu'à ce qu'il soit détruit.



Imix

Elémentaire de taille TG, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 17
Points de vie 325 (26d12 + 156)
Vitesse 15 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	24 (+7)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +14, Con +13, Cha +13
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 13
Langues Commun, Igné
Facteur de puissance 19 (22 000 XP)

Attaques imprégnées. L'attaque de coup d'Imix est considérée comme une attaque magique pour ce qui est de la résistance aux dégâts et de l'immunité aux attaques non magiques.

Aura de feu. Au début de chacun des tours d'Imix, chaque créature se trouvant à 3 mètres de lui ou moins, subit 17 (5d6) dégâts de feu, et les objets inflammables présents dans l'aura qui ne sont ni portés ni transportés prennent feu. Une créature subit également 17 (5d6) dégâts de feu si elle touche Imix ou si elle le frappe lors d'une attaque de corps à corps tout en se trouvant à 3 mètres ou moins de lui, et une créature subit ces dégâts la première fois dans un tour que Imix se déplace dans l'espace qu'elle occupe. Les armes non magiques qui frappent Imix sont détruites par le feu immédiatement après avoir infligé leurs dégâts.

Forme de feu. Imix peut entrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut se déplacer au travers d'un espace large de 2,5 centimètres, sans être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit, à condition que du feu puisse passer par cet interstice.

Illumination. Imix émet une lumière vive dans un rayon de 18 mètres et une lumière faible sur 18 mètres de plus.

Résistance légendaire (3/jour). Si Imix échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts Innés d'Imix est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20, +12 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

A volonté : *boule de feu, mur de feu*
3/jour chacun : *tempête de feu, rapidité, téléportation*

Résistance à la magie. Imix a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Imix effectue deux attaques de coup ou deux attaques d'explosion de flammes.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 18 (2d10 + 7) dégâts contondants + 18 (5d6) dégâts de feu.

Explosion de flammes. *Attaque à distance avec un sort :* +12 au toucher, portée 75 m, une cible. *Dégâts :* 35 (10d6) dégâts de feu.

Invocation d'élémentaires (1/jour). Imix invoque jusqu'à trois élémentaires de feu et perd 30 points de vie pour chaque élémentaire ainsi invoqué. Les élémentaires invoqués ont leur maximum de points de vie, apparaissent dans un rayon de 30 mètres autour de Imix, et disparaissent si Imix tombe à 0 point de vie.

Actions légendaires

Imix peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Imix récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Vague de chaleur. Imix crée une explosion de chaleur dans un rayon de 90 mètres autour de lui. Chaque créature présente dans la zone et en contact physique avec un objet métallique (par exemple en tenant une arme métallique ou en portant une armure métallique) subit 9 (2d8) dégâts de feu. Chaque créature dans la zone qui n'a pas de résistance ou d'immunité aux dégâts de feu, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de subir un niveau d'épuisement.

Téléportation (coûte 2 actions). Imix se téléporte par magie jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir et situé à 36 mètres maximum. Tout ce que Imix porte ou transporte est téléporté avec lui.

Combustion (coûte 3 actions). Imix embrase une créature qu'il peut voire et située à 9 mètres de lui maximum. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 21. En cas d'échec, la cible subit 70 (20d6) dégâts de feu et prend feu. Une cible qui prend feu subit 10 (3d6) dégâts de feu lorsqu'elle débute son tour, et continue de brûler jusqu'à ce qu'elle, ou une autre créature, utilise une action pour éteindre les flammes. En cas de réussite au jet de sauvegarde, la cible ne subit que la moitié des dégâts de feu et ne s'enflamme pas.

Imix, aussi appelé la Flamme Eternelle, ou encore le Feu de la Consumation Universelle, est le Prince du Feu Maléfique.

Repaire de Imix



Actions de repaire

Imix est le maître de la chaleur et des flammes des alentours. Il peut utiliser ses actions de repaire dans le Plan Elémentaire du Feu, ou dans n'importe quelle node du feu élémentaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Imix utilise son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Tout feu présent dans le repaire grossit énormément, quadruplant de taille (par exemple, un feu brûlant dans une zone de 1,50 m x 1,50 m prend une taille de 3 m x 3 m). Les lacs ou les mares de lave ou de toute autre matière en fusion sont également affectés. Les créatures prises dans une zone de feu étendu sont sujettes aux mêmes dégâts que si elles pénétraient dans les flammes. Les créatures prises dans une soudaine vague de lave doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être jetées à terre, en plus de subir les dégâts normaux dus au contact avec la roche en fusion.
- Un épais nuage de fumée noire et de braises enflammées emplit une zone sphérique de 12 mètres de rayon et située à 36 mètres de Imix maximum, et restant en place jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du tour suivant arrive à 20. Les créatures et les objets présents dans le nuage ou de l'autre côté du nuage sont fortement obscurcis. Une créature qui pénètre dans le nuage de braise pour la première fois de son tour, ou qui y débute son tour, subit 10 (3d6) dégâts de feu.
- Une vague de chaleur brûlante emplit le repaire dans un rayon de 90 mètres autour de Imix pendant un bref instant. Chaque créature autre que Imix présente dans la zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 1d8 dégâts de feu. Les créatures qui subissent des dégâts de feu de cet effet gagnent également un niveau d'épuisement. De plus, il y a 50% de risque que tout conteneur de fluide porté ou transporté par une créature affectée (comme une potion magique, par exemple) soit détruit.

Effets régionaux

La région qui accueille une node élémentaire dans laquelle Imix est présent devient vulnérable à l'influence du feu, ce qui engendre les effets suivants :

- Une vague de chaleur desséchante parcourt la région dans un rayon de 16 kilomètres autour de la position de Imix. Au début, les effets sont mineurs – l'herbe brunit, les animaux deviennent paresseux, le travail et les voyages deviennent épuisants. Plus Imix reste longtemps, plus la chaleur devient étouffante ; au bout de 5 jours, les cultures dépérissent et les étangs s'assèchent ; après 10 jours, les vivres non protégés sont périmés, et les puits et petites rivières se tarissent ; après 20 jours, les grands lacs et les rivières voient leur niveau baisser de 6 mètres et rétrécissent en conséquence.
- Des incendies se déclarent dans un rayon de 8 kilomètres autour du repaire de Imix. Chaque heure, il y a 10% de risque que les personnages dans la zone soient sur la route d'un incendie se déplaçant à 15 mètres par round. Chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de feu. Un incendie continue menacer les personnages pendant 1d10 rounds ou jusqu'à ce qu'ils sortent de son chemin. Les structures en bois prises dans l'incendie sont détruites.
- Des fontaines de lave jaillissent du sol dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire de Imix. Chaque heure, il y a 10 % de risque que les personnages dans la zone soient suffisamment proches d'une fontaine de lave pour qu'ils soient en danger. Une fontaine de lave crée une cheminée de 6 mètres de diamètre, et projette des amas de lave jusqu'à 60 mètres de distance. Chaque personnage se trouvant dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 sous peine de subir 11 (2d10) dégâts contondants + 17 (5d6) dégâts de feu. Une fontaine reste active pendant 2d10 rounds avant de s'effondrer.
- Les incendies ou les fissures volcaniques se trouvant à 1,6 kilomètre du repaire d'Imix agissent comme des portails fluctuants menant vers le Plan Elémentaire du Feu, et permettant ainsi aux créatures élémentaires du monde mortel d'habiter à proximité de ces zones.

Si Imix est détruit ou banni et renvoyé dans son plan d'origine, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.



Ogrémoch

Elémentaire de taille Gig, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 526 (27d20 + 243)
Vitesse 15 m, creusement 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	11 (+0)	28 (+9)	11 (+0)	15 (+2)	22 (+6)

Jets de sauvegarde For +14, Con +15, Sag +8
Résistances aux dégâts contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception des vibrations à 36 m, Perception passive 12
Langues Commun, Terreux
Facteur de puissance 20 (24 500 XP)

Attaques imprégnées. L'attaque de coup d'Ogrémoch est considérée comme une attaque magique pour ce qui est de la résistance aux dégâts et de l'immunité aux attaques non magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts Innés d'Ogrémoch est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20, +12 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

A volonté : *fusion dans la pierre, terraformage, mur de pierre*

Résistance légendaire (3/jour). Si Ogrémoch échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Ogrémoch a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Monstre de siège. Ogrémoch inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures avec son attaque d'arme de corps à corps et son attaque d'arme à distance.

Actions

Attaques multiples. Ogrémoch effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 30 (4d10 + 8) dégâts contondants.

Rocher. *Attaque à distance avec une arme* : +6 au toucher, portée 150 m, une cible. *Dégâts :* 46 (7d10 + 8) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 23 sous peine d'être jetée à terre.

Invocation d'élémentaires (1/jour). Ogrémoch invoque jusqu'à trois élémentaires de terre et perd 30 points de vie pour chaque élémentaire ainsi invoqué. Les élémentaires invoqués ont leur maximum de points de vie, apparaissent dans un rayon de 30 mètres autour de Ogrémoch, et disparaissent si Ogrémoch tombe à 0 point de vie.

Actions légendaires

Ogrémoch peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Ogrémoch récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Cristaux lumineux. Les protrusions cristallines du corps d'Ogrémoch brillent. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de Ogrémoch est baignée d'une lueur orangée, émettant elle-même une faible lumière dans un rayon de 3 mètres. Tout jet d'attaque effectué contre une créature affectée a l'avantage si l'attaque peut voir sa cible. De plus, la créature affectée ne bénéficie plus des avantages de la condition invisible le cas échéant.

Secousse sismique (coûte 2 actions). Ogrémoch frappe le sol, créant une secousse terrestre qui s'étend dans un rayon de 9 mètres. Les autres créatures qui se trouvent sur le sol dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine d'être jetées à terre.

Création de Gargouille (coûte 3 actions). Les points de vie d'Ogrémoch sont diminués de 50 tandis qu'il s'arrache un morceau de son corps et le pose sur le sol dans un espace inoccupé situé à 4,50 mètres de lui maximum. Le morceau de roche se transforme instantanément en une gargouille et agit avec la même initiative qu'Ogrémoch. Ogrémoch ne peut pas utiliser cette action s'il lui reste 50 points de vie ou moins. La gargouille obéit aux ordres d'Ogrémoch et combat jusqu'à ce qu'elle soit détruite.

Ogrémoch, la Montagne qui Marche, est le Prince de la Terre Maléfique.

Repaire de Ogrémoch

Actions de repaire

Ogrémoch peut asseoir sa domination sur la roche et la pierre qui l'environnent pour effectuer des actions de repaire dans le Plan Elémentaire de la Terre, ou dans n'importe quelle node de la terre élémentaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Ogrémoch utilise son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Le sol fait de terre ou de roche, sur une zone de 3 mètres de rayon située à 18 mètres d'Ogrémoch maximum, se transforme en boue collante. Toute créature située sur le sol de cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de s'enfoncer de 1,50 mètre dans la boue et d'être entravée. Une créature peut utiliser une action pour effectuer un jet de Force DD 15, mettant un terme à l'effet qui l'affecte, ou qui affecte une autre créature à portée, en cas de réussite.
- Les éperons de roche cristalline jaillissent du sol dans une zone de 6 mètres de rayon située à 18 mètres d'Ogrémoch maximum. La zone devient un terrain difficile. Une créature qui se déplace au travers de la zone affectée subit 1d8 dégâts perforants tous les 1,50 mètre de distance effectués dans cette zone. Les créatures qui sont jetées à terre subissent également ces dégâts.
- Une violente secousse fait trembler le repaire dans un rayon de 36 mètres autour d'Ogrémoch. Chaque créature, autre que Ogrémoch, se tenant sur le sol de cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 15 (au choix de la cible) sous peine d'être jetée à terre.

Effets régionaux

La région qui accueille une node élémentaire dans laquelle Ogrémoch est présent est sérieusement affectée, devenant géologiquement instable. Ce qui engendre les effets suivants :

- Des tremblements de terres secouent la région dans un rayon de 16 kilomètres autour du repaire d'Ogrémoch toutes les 2d12 heures, chacun durant 1d10 rounds. Au début, les dégâts sont mineurs – fenêtres brisées, enduit fissuré, objets tombés des étagères. Mais plus Ogrémoch s'installe et plus les secousses sont violentes. Au bout de 5 jours, les tremblements de terre sont suffisamment puissants pour détruire les structures les plus fragiles. Au bout de 10 jours, ils sont suffisamment forts pour détruire les structures en bois traditionnelles. Et après 20 jours, ils peuvent sérieusement endommager ou détruire des structures fortifiées ou renforcées.
- Des perturbations magnétiques empêchent les boussoles de fonctionner dans un rayon de 16 kilomètres autour du repaire d'Ogrémoch.
- Des gouffres et crevasses dissimulés se forment dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire d'Ogrémoch. Un gouffre dissimulé peut être remarqué depuis une distance de sécurité suffisante par toute créature possédant une valeur de Sagesse (Perception) passive de 15 ou supérieure ou en réussissant un jet de Sagesse (Survie) DD 15. Sinon, la première créature qui marche sur la fine croûte de terre qui recouvre le gouffre doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de tomber au fond du gouffre ou de la crevasse (1d6 x 1,50 mètre).
- Les cavernes et tunnels naturels se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire d'Ogrémoch forment des portails ouverts de manière intermittente vers le Plan de la Terre Elémentaire, permettant aux créatures élémentaires du monde mortel de vivre à proximité de ces zones.

Si Ogrémoch est détruit ou banni et renvoyé dans son plan d'origine, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.





Olhydra

Elémentaire de taille TG, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 324 (24d12 + 168)
Vitesse 15 m, nage 30 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	22 (+6)	24 (+7)	17 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde For +11, Con +13, Sag +10
Résistances aux dégâts foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts acide, froid, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 14
Langues Aqueux
Facteur de puissance 18 (20 000 XP)

Attaques imprégnées. L'attaque de coup d'Olhydra est considérée comme une attaque magique pour ce qui est de la résistance aux dégâts et de l'immunité aux attaques non magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts Innés d'Olhydra est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20, +12 au toucher avec des attaques de sort). Elle peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

A volonté : *mur de glace*
3/ jour : *tempête de grêle*
1/ jour : *tempête vengeresse*

Résistance légendaire (3/jour). Si Olhydra échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Olhydra a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Forme aqueuse. Olhydra peut pénétrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Elle peut passer au travers d'interstice de 2,5 centimètres de large minimum sans pour autant être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit.

Actions

Attaques multiples. Olhydra effectue deux attaques de coup ou deux attaques de jet d'eau.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d10 + 5) dégâts contondants, et la cible est agrippée (évasion DD 19). Olhydra peut agripper jusqu'à 4 cibles. Lorsque Olhydra se déplace, toutes les créatures qu'elle agrippe se déplacent avec elle.

Jet d'eau. *Attaque à distance avec une arme :* +12 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts :* 21 (6d6) dégâts contondants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 19 sous peine d'être jetée à terre.

Invocation d'élémentaires (1/jour). Olhydra invoque jusqu'à trois élémentaires d'eau et perd 30 points de vie pour chaque élémentaire ainsi invoqué. Les élémentaires invoqués ont leur maximum de points de vie, apparaissent dans un rayon de 30 mètres autour de Olhydra, et disparaissent si Olhydra tombe à 0 point de vie.

Actions légendaires

Olhydra peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Olhydra récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Broyage. Une créature que Olhydra agrippe est broyée par les eaux et subit 21 (3d10 + 5) dégâts contondants.

Projection (coûte 2 actions). Olhydra libère une créature qu'elle agrippe en la projetant jusqu'à 18 mètres d'elle maximum, dans la direction de son choix. Si la créature projetée percute une surface solide, comme un mur ou le sol, la créature subit 1d6 dégâts contondants tous les 3 mètres de distance parcourue dans les airs.

Eau acide (coûte 3 actions). Olhydra transforme son corps aqueux en acide. Cet effet est effectif jusqu'au prochain tour d'Olhydra. Toute créature qui entre en contact avec Olhydra, ou qui la frappe lors d'une attaque de corps à corps tout en étant à 1,50 mètre ou moins d'elle, subit 11 (2d10) dégâts d'acide. Toute créature agrippée par Olhydra subit 22 (4d10) dégâts d'acide au début de son tour.

Olhydra, parfois connue sous le nom de la Vague Fracassante, de la Sombre Marée, ou de la Source de l'Ultime Supplice, est la Princesse de l'Eau Maléfique.

Repaire de Olhydra

Actions de repaire

Olhydra peut commander les eaux qui l'environnent pour effectuer des actions de repaire dans le Plan Elémentaire de l'Eau, ou dans n'importe quelle node de l'eau élémentaire. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Olhydra utilise son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants :

- Les étendues d'eau du repaire jaillissent telle une marée dévorante. Toute créature se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour d'une telle étendue d'eau doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être attirée sur 6 mètres maximum jusque dans l'eau et d'être jetée à terre.
- L'eau située dans un rayon de 36 mètres autour de Olhydra devient boueuse et opaque jusqu'à ce que l'ordre d'initiative arrive à 20 lors du round suivant. Une créature avec la vision dans le noir ne peut pas voir dans cette eau, et la lumière ne peut pas l'éclairer.
- Un brouillard glacial remplit une sphère de 12 mètres de rayon située à 36 mètres d'Olhydra maximum, et reste en place jusqu'à ce que l'ordre d'initiative arrive à 20 lors du round suivant. Les créatures et les objets se trouvant à l'intérieur du brouillard ou de part et autre de la masse brumeuse ne peuvent être vu (visibilité nulle). Une créature qui pénètre dans le brouillard glacial pour la première fois au cours de son tour ou qui y débute son tour subit 10 (3d6) dégâts de froid.



Effets régionaux

La présence d'Olhydra dans une node élémentaire provoque un certain nombre d'effets de grande ampleur – mauvais temps, fortes marées, et augmente l'agressivité des la faune aquatique :

- Les pluies torrentielles deviennent fréquentes dans un rayon de 16 kilomètres autour du repaire. Une pluie torrentielle débute toutes les 2d12 heures et s'abat sur la région pendant 1d3 heures. Ces averses sont si fortes que les créatures qui parcourent la zone voyagent moitié moins vite qu'habituellement.
- Dans un rayon de 8 kilomètres autour du repaire, les courants et les marées sont exceptionnellement forts et traîtres. Tout jet de caractéristique effectuer pour parvenir à naviguer en toute sécurité dans ces eaux ou pour contrôler un navire subit un désavantage.
- Les créatures aquatiques qui possèdent une valeur d'Intelligence de 2 ou moins et se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 lorsqu'elles pénètrent dans ce périmètre. En cas de réussite au jet, une créature est effrayée et tente de quitter la zone, elle reste effrayée tant qu'elle est à l'intérieur de la zone. En cas d'échec, la créature devient extrêmement agressive et reste dans la zone pendant 24 heures. Tant qu'elle est dans cet état, la créature gagne l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les conditions charmé et effrayé.
- Les sources et bassins naturels situés dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire font office de portails ouverts de façon intermittente vers le Plan de l'Eau Elémentaire, permettant aux créatures élémentaires du monde mortel de vivre à proximité de tels lieux.

Si Olhydra est détruite ou bannie et renvoyée dans son plan d'origine, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.



Yan-C-Bin

Elémentaire de taille TG, neutre mauvais [PotA]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 283 (21d12 + 147)
Vitesse 15 m, vol 45 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	24 (+7)	24 (+7)	16 (+3)	21 (+5)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +13, Sag +11, Cha +12
Résistances aux dégâts froid, feu ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts foudre, poison, tonnerre
Immunités aux conditions charmé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 15
Langues Aérien
Facteur de puissance 18 (20 000 XP)

Attaques imprégnées. L'attaque de coup de Yann-C-Bin est considérée comme une attaque magique pour ce qui est de la résistance aux dégâts et de l'immunité aux attaques non magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts Innés de Yann-C-Bin est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20, +12 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin des composantes matérielles :

A volonté : *bourrasque, invisibilité, éclair*
2 / jour chacun : *chaîne d'éclairs, nuage mortel, rapidité*

Résistance légendaire (3/jour). Si Yan-C-Bin échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Yan-C-Bin a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Forme aérienne. Yan-C-Bin peut pénétrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. Il peut passer au travers d'interstice de 2,5 centimètres de large minimum sans pour autant être considéré comme se déplaçant dans un espace étroit.

Actions

Attaques multiples. Yan-C-Bin effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 20 (3d8 + 7) dégâts de force + 10 (3d6) dégâts de foudre.

Coup de tonnerre (Recharge après un repos court ou long). Yan-C-Bin relâche un terrible coup de tonnerre dans une sphère de 30 mètres de rayon centrée sur lui-même. Toutes les autres créatures dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 sous peine de subir 31 (9d6) dégâts de tonnerre et d'être assourdies pendant 1 minute. En cas de jet de sauvegarde réussi, une créature subit la moitié des dégâts prévus et est assourdie jusqu'au début du prochain tour de Yan-C-Bin.

Métamorphose. Yan-C-Bin se transforme en un humanoïde de taille M. Tant qu'il est sous cette forme, une brise tourbillonnante l'enveloppe, ses yeux sont pâles et embrumés et il perd son trait Forme aérienne. Il peut rester sous cette forme pendant 1 heure au maximum. Il doit utiliser une action pour retrouver sa véritable forme.

Invocation d'élémentaires (1/jour). Yan-C-Bin invoque jusqu'à trois élémentaires d'air et perd 30 points de vie pour chaque élémentaire ainsi invoqué. Les élémentaires invoqués ont leur maximum de points de vie, apparaissent dans un rayon de 30 mètres autour de Yan-C-Bin, et disparaissent si Yan-C-Bin tombe à 0 point de vie.

Actions légendaires

Yan-C-Bin peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Yan-C-Bin récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Carillon du Tonnerre. Yan-C-Bin provoque un coup de tonnerre qui peut être entendu à 90 mètres. Chaque créature dans un rayon de 9 mètres autour de Yan-C-Bin subit 5 (1d10) dégâts de tonnerre.

Téléportation (coûte 2 actions). Yan-C-Bin se téléporte par magie jusqu'à un espace inoccupé situé à 36 mètres de lui maximum et qu'il peut voir. Tout ce que porte et transporte Yan-C-Bin est téléporté avec lui.

Suffocation (coûte 3 actions). Yan-C-Bin dérobe l'air d'une créature qu'il peut voir, respirant de l'air, et située à 18 mètres de lui maximum. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 21. En cas d'échec au jet, la cible tombe à 0 points de vie et est mourante. En cas de réussir au jet, la cible ne peut pas respirer ni parler jusqu'au début de son prochain tour.

Yan-C-Bin est le Prince de l'Air Maléfique.

Repaire de Yan-C-Bin

Actions de repaire

Yan-C-Bin réside dans un palais du Plan Elémentaire de l'Air. Lorsqu'il est dans son palais ou dans n'importe quelle node de l'air élémentaire, Yan-C-Bin peut agir en maître tout puissant. Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Yan-C-Bin utilise son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :



- Yan-C-Bin fait chuter la température de l'air, recouvrant toutes les surfaces solides d'une couche de glace. Cet effet est identique à celui du sort giboulée.
- Yan-C-Bin contrôle l'air environnant comme s'il en était une extension vivante. Chaque créature que Yan-C-Bin désigne doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 sous peine d'être projetée dans les airs (verticalement ou horizontalement) sur 3d6 x 3 mètres. Une créature qui percute un objet solide ou qui est en chute libre après avoir été propulsée en l'air subit 1d6 dégâts contondants tous les 3 mètres de déplacement dans les airs ou de chute.
- Yan-C-Bin crée un torrent de débris dans un rayon de 36 mètres autour de lui et qui reste effectif jusqu'à ce que l'ordre d'initiative arrive à 20 lors du round suivant. Les débris obscurcissent légèrement chaque créature ou objet présent dans la zone pour toute la durée de l'effet. Toutes les créatures présentes dans la zone doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 24 sous peine d'être aveuglées jusqu'à ce que l'ordre d'initiative arrive à 20 au cours du round suivant.



Effets régionaux

Lorsque Yan-C-Bin réside dans une node élémentaire, l'Air est à ses ordres. La température fluctue, passant de chaleur torride à froid glacial ; le tonnerre résonne et la foudre déchire le ciel ; de puissants vents soulèvent les créatures et les objets les plus lourds et les projettent avec une force incroyable ; des cyclones se forment de manière aléatoire, annihilant tout ce qu'ils touchent :

- Des vents violents balaient les terres situées dans un rayon de 8 kilomètres autour du repaire, emportant les objets petits ou légers, arrachant les toits et les barrières, brisant les branches des arbres, et rendant le vol impossible. Les créatures de taille P et M se déplacent à la moitié de leur vitesse de déplacement lorsqu'elles sont en plein vent ; les créatures de taille TP exposées aux bourrasques sont emportées avec une vitesse de 12 mètres par tour à moins qu'elles ne réussissent un jet de Force (Athlétisme) DD 15.
- Des orages éclatent dans un rayon de 8 kilomètres autour du repaire de Yan-C-Bin, produisant un vacarme de tonnerre assourdissant et une pluie d'éclairs. Toutes les 10 minutes, la tempête fait rage, les créatures qui ne sont pas abritées du ciel ont 5% d'être frappées par la foudre. Une créature foudroyée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 21, et subir 21 (6d6) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
- Des cyclones s'abattent dans un rayon de 8 kilomètres autour du repaire de Yan-C-Bin. Chaque heure, il y a 5 % de chance que des personnages présents dans la zone soit en plein sur le passage d'un cyclone se déplaçant à 75 mètres par round. Chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de subir 33 (6d10) dégâts contondants. Les structures fragiles, ou celles qui sont en bois, et qui sont sur le passage du cyclone sont détruites.
- Les cavernes naturelles et les canyons ventés se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire de Yan-C-Bin font office de portail ouvert de façon intermittente vers le Plan Elémentaire de l'Air, permettant aux créatures élémentaires du monde mortel de résider à proximité de tels lieux.

Si Yan-C-Bin est détruit ou banni et renvoyé dans son plan d'origine, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.

Morts-vivants



Acérérak

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais [ToA]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 285 (30d8 + 150)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	27 (+8)	21 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Con +12, Int +15, Sag +12
Compétences Arcanes +22, Histoire +22, Perspicacité +12, Perception +12, Religion +15
Résistances aux dégâts froid, foudre
Immunités aux dégâts poison, nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné, étourdi
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 22
Langues Abyssal, Commun, Draconique, Nain, Elfique, Géant, Infernal, Primordial, Commun des profondeurs
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Équipement spécial. Acérérak manie le *Bâton de l'Oublié* (voir ci-dessous). Il porte également un *talisman des sphères* et a une *sphère d'annihilation* sous son contrôle.

Résistance légendaire (3/jour). Si Acérérak échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Renaissance. Le corps d'Acérérak tombe en poussière lorsqu'il tombe à 0 point de vie, et son équipement est laissé derrière lui. Acérérak obtient un nouveau corps en 1d10 jours, récupérant tous ses points de vie et s'animant de nouveau. Le nouveau corps apparaît dans un rayon de 1,50 mètre autour du phylactère d'Acérérak, à l'endroit où il est dissimulé.

Sorts. Acérérak est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 23, +15 au toucher avec des attaques de sort). Acérérak a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, poigne électrique, rayon de givre*
Niveau 1 (à volonté) : *bouclier, rayon empoisonné*
Niveau 2 (à volonté) : *verrou magique, déblocage*
Niveau 3 (à volonté) : *animation des morts, contresort*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, tempête de grêle, assassin imaginaire*
Niveau 5 (3 emplacements) : *nuage mortel, immobilisation de monstre, mur de force*
Niveau 6 (3 emplacements) : *désintégration, chaîne d'éclairs, cercle de mort*
Niveau 7 (3 emplacements) : *doigt de mort, changement de plan, téléportation*
Niveau 8 (2 emplacements) : *labyrinthe, esprit impénétrable*
Niveau 9 (2 emplacement) : *arrêt du temps, mot de pouvoir mortel*

Résistance au Renvoi des morts-vivants. Acérérak a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.

Actions

Toucher paralysant. *Attaque au corps à corps avec un sort :* +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts :* 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Bâton +3. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques, ou 8 (1d8 + 4) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques si utilisé à deux mains.

Invocation de malédiction. Tant qu'il a en main le *Bâton de l'Oublié*, Acérérak dépense 1 charge du bâton et cible une créature qu'il peut voir et se trouvant à 18 mètres de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 23 sous peine d'être maudite. Jusqu'à ce que la malédiction soit levée, la cible ne peut pas récupérer de points de vie et est vulnérable aux dégâts nécrotiques. Les sorts *restauration supérieure*, *délivrance des malédictions*, et toute magie similaire permettent de lever la malédiction.

Actions légendaires

Acérérak peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Acérérak récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Sort à volonté. Acérérak lance l'un des sorts qu'il peut lancer à volonté.

Attaque au corps à corps. Acérérak utilise son Toucher paralysant ou effectue une attaque au corps à corps avec son bâton.

Regard effrayant (coûte 2 actions). Acérérak fixe du regard une créature qu'il peut voir dans un rayon de 3 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 contre cette magie, sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une cible est réussi, ou si l'effet prend fin pour elle, la cible est immunisée au regard de Acérérak pour les prochaines 24 heures.

Talisman des sphères (coûte 2 actions). Acérérak utilise son *talisman des sphères* pour déplacer de 27 mètres maximum la *sphère d'annihilation* sous son contrôle

Perturbation de la vie (coûte 3 actions). Toute créature se trouvant dans un rayon de 6 mètres autour de Acérérak doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 contre cette magie et subir 42 (12d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Physiologie de Mort-vivant. Le Maître des Vases n'a pas besoin de respirer, de manger, de boire, ou de dormir.

Le Maître des vases

Mort-vivant de taille TG, loyal mauvais [TftYP]

Classe d'armure 9 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	1 (-5)	20 (+5)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +4
Compétences Arcanes +7, Perspicacité +4
Résistances aux dégâts foudre, nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts acide, froid, poison
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné, à terre
Sens Vision aveugle à 36 m, Perception passive 10
Langues Commun, Primordial, Thayen
Facteur de puissance 10 (5 900 XP)

Forme corrosive. Une créature qui touche le Maître des Vases ou qui le frappe au cours d'une attaque de corps corps tout en se trouvant à 1,50 mètres de lui subit 9 (2d8) dégâts d'acide. Toute arme non-magique qui frappe le Maître des Vases est victime de corrosion. Après avoir infligé ces dégâts, l'arme subit un malus de permanent et cumulable de -1 aux jets de dégâts. Si le malus cumulé sur l'arme atteint -5, l'arme est détruite. Des minutions non-magiques qui frappe le Maître des Vases sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

Le Maître des Vases peut absorber 5 cm d'épaisseur de métal ou de bois en 1 round.

Attaque instinctive. Lorsque le Maître des Vases lance un sort ayant un temps d'incantation de 1 action, il peut effectuer une attaque de pseudopode en utilisant une action bonus.

Sorts. Le Maître des Vases est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde des sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *aspersion d'acide, amis, main de mage, vaporisation de poison*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, détection de la magie, projectile magique, rayon empoisonné*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détections des pensées, flèche acide de Melf, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *peur, lenteur, nuage puant*
Niveau 4 (3 emplacements) : *confusion, tentacules noirs d'Evard*
Niveau 5 (1 emplacement) : *nuage mortel*

Pattes d'araignée. Le Maître des Vases peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 13 (3d6 + 3) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts d'acide.

Réactions

Charme instinctif. Si une créature que le Maître des Vases peut voir effectue un jet d'attaque lui tout en se trouvant à 9 mètres de lui maximum, le Maître des Vases peut utiliser sa réaction pour dévier l'attaque si une autre créature se trouve à portée de l'attaque. L'attaquant doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, l'attaquant cible la créature la plus proche de lui, à l'exception de lui-même et du Maître des Vases. Si de multiples créatures sont toutes aussi proches, l'attaquant choisit laquelle il cible. En cas de réussite au jet de sauvegarde, l'attaquant est immunisé à ce Charme instinctif pour les prochaines 24 heures. Les créatures qui ne peuvent pas être charmées sont immunisées à cet effet.



Strahd von Zarovich

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, loyal mauvais [CoS]

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 144 (17d8 + 68)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +7, Cha +9
Compétences Arcanes +15, Perception +12, Religion +10, Discrétion +14
Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues Abyssal, Commun, Draconique, Elfique, Géant, Infernal
Facteur de puissance 15 (13 000 XP)

Métamorphe. Si Strahd n'est pas exposé à la lumière du soleil et ne se trouve pas dans des eaux vives, il peut utiliser son action pour se métamorphoser en une chauve-souris de taille TP, en un loup de taille M, en un nuage de brume de taille M, ou retourner à sa véritable forme (qui est un vampire).

Tant qu'il est sous la forme d'une chauve-souris ou d'un loup, Strahd ne peut pas parler. Sous la forme d'une chauve-souris, sa vitesse au sol tombe à 1,50 mètre, mais il obtient une vitesse de vol de 9 mètres. Sous la forme d'un loup, sa vitesse au sol passe à 12 mètres. Mise à part sa taille et sa vitesse, ses statistiques sont les mêmes. L'équipement qu'il porte sur lui est transformé en même temps que lui, contrairement à ce qu'il transporte. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Tant qu'il est sous la forme d'un nuage de brume, Strahd ne peut utiliser aucune action, il ne peut pas non plus parler ni manipuler des objets. Il est en état d'apesanteur, obtient une vitesse de vol de 6 mètres, peut rester en vol stationnaire, et peut pénétrer dans l'espace occupé par une créature hostile et s'y arrêter. De plus, si de l'air peut passer par un interstice, le nuage de brume le peut également, sans pour autant être considéré comme passant dans un espace étroit. Il ne peut pas pénétrer dans l'eau. Il a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité, et Constitution, et est immunisé à tous les dégâts non magiques, à l'exception des dégâts qu'il subit à cause de la lumière du soleil.

Résistance légendaire (3/jour). Si Strahd échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Evasion brumeuse. Lorsqu'il tombe à 0 point de vie en dehors de son cercueil, Strahd se transforme en un nuage de brume (comme avec le trait Métamorphe) plutôt que de tomber inconscient, à condition qu'il ne soit pas exposé à la lumière du soleil ou dans des eaux vives. S'il ne peut pas se transformer, il est détruit.

Tant qu'il est à 0 point de vie sous forme brumeuse, il ne peut pas retrouver sa forme de vampire, il doit impérativement atteindre son cercueil dans les 2 heures, sous peine d'être détruit. Dès qu'il atteint son cercueil, il retrouve sa forme vampirique. Il est alors paralysé jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 point de vie. Après être resté 1 heure dans son cercueil avec 0 point de vie, Strahd récupère 1 point de vie.

Régénération. Strahd récupère 20 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou qu'il ne se trouve pas dans des eaux vives. Si Strahd subit des dégâts radiants ou des dégâts infligés par de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour.

Sorts. Strahd est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique de Sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher avec des attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *compréhension des langues, nappe de brouillard, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection des pensées, bourrasque, image miroir*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, boule de feu, non-détection*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, invisibilité supérieure, métamorphose*
Niveau 5 (1 emplacement) : *animation d'objets, scrutation*

Pattes d'araignée. Strahd peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Faiblesses de vampire. Strahd a les faiblesses suivantes :

Interdiction. Il ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Détruit par les eaux vives. Strahd subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour dans des eaux vives.

Un pieu dans le cœur. Si une arme perforante faite de bois est enfoncée dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe, Strahd est paralysé jusqu'à ce que ce pieu soit retiré.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Strahd subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage à ses jets d'attaque et de caractéristique.

Actions

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Strahd effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.

Mains nues (forme de vampire uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts contondants + 14 (4d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, Strahd peut choisir de l'agripper (évasion DD 18) plutôt que d'infliger les dégâts contondants.

Morsure (forme de vampire ou de chauve-souris uniquement). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par Strahd, incapable d'agir ou entravée. *Dégâts :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Les points de vie maximum de la cible sont réduits d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis, et Strahd récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximum à 0. Un humanoïde abattu de la sorte puis enterré se relève la nuit suivante en tant que rejeton vampirien sous le contrôle de Strahd.

Charme. Strahd cible un humanoïde qu'il peut voir et situé à 9 mètres de lui maximum. Si la cible peut voir Strahd, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette capacité magique, sous peine d'être charmée par. Une fois charmée, la cible considère Strahd comme un véritable ami qu'elle doit écouter et protéger. Bien que la cible ne soit pas sous le contrôle de Strahd, elle prend les requêtes et les actions du seigneur vampire de la façon la plus favorable qui soit, et elle est une cible consentante pour l'attaque de morsure de Strahd.

À chaque fois que Strahd ou un compagnon de Strahd fait quelque chose de nuisible à la cible, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme au charme qui l'affecte en cas de succès. Sinon l'effet dure 24 heures ou jusqu'à ce que Strahd soit détruit, sur un autre plan d'existence que celui de la cible, ou utilise une action bonus pour mettre un terme à cet effet.

Enfants de la nuit (1/jour). Strahd appelle magiquement à lui 2d4 nuées de chauves-souris ou de rats, à condition que le soleil ne soit pas encore levé. S'il est à l'extérieur, Strahd peut choisir d'appeler à la place 3d6 loups. Les créatures appelées arrivent en 1d4 tours, agissent tels des alliés de Strahd et obéissent à ses commandes verbales. Les bêtes restent 1 heure, jusqu'à ce que Strahd meure, ou jusqu'à ce qu'il utilise une action bonus pour les congédier.

Actions légendaires

Strahd peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Strahd récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Déplacement. Strahd se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Mains nues. Strahd effectue une attaque à mains nues.

Morsure (coûte 2 actions). Strahd effectue une attaque de morsure.

Strahd von Zarovich

Tactiques de Strahd

Lorsque vous faites jouer une rencontre avec Strahd, gardez les faits suivants à l'esprit :

- Strahd attaque au moment le plus avantageux et depuis la position la plus avantageuse.
- Strahd sait lorsqu'il est dépassé et que le danger le guette. S'il subit plus de dégâts qu'il n'est capable d'en régénérer, il se déplace hors de portée des combattants de corps à corps et des lanceurs de sorts, ou bien il fuit (utilisant des loups ou des nuées de chauves-souris ou de rats invoqués pour le protéger dans sa retraite).
- Strahd observe les personnages pour voir qui parmi eux est le plus facilement influençable, puis tente de charmer ceux qui ont les plus faibles valeurs de Sagesse et les utilise comme ses serviteurs. En dernier recours, il peut demander aux personnages charmés de le protéger contre les autres membres du groupe d'aventuriers.

Les Serviteurs du Vampire

Serviteurs de Strahd

D20	Créatures
1-3	1d4 + 2 **loups sanguinaires**
4-6	1d6 + 3 **goules**
7-9	1d4 + 2 **zombis de Strahd** (voir Zombis de Ravenloft dans le Bestiaire I – les Monstres)
10-12	2d4 **nuées de chauves-souris**
13-15	1d4 + 1 **rejetons vampiriens**
16-18	3d6 **loups**
19-20	Rien

A chaque fois que Strahd apparaît en un lieu autre que dans sa tombe ou à l'endroit indiqué par la cartomancienne, lancez un d20 et consultez la table des Serviteurs de Strahd pour déterminer quelles créatures l'accompagnent, s'il y en a.

Si les personnages se trouvent dans une résidence, les créatures de Strahd brisent les portes et les fenêtres pour les attaquer, ou jaillissent du sol, voire tombent de la cheminée. Les rejetons vampiriens (ce qui reste de précédents groupes d'aventuriers vaincus par Strahd) ne peuvent pas pénétrer dans la bâtisse où se trouvent les personnages à moins d'y être invités.

Coeur de Chagrin

Strahd peut être mis dans une situation délicate malgré ses tactiques, pour cela il possède une protection supplémentaire qui prend la forme d'un cœur de cristal géant caché dans le Château Ravenloft.

Tous les dégâts que subit Strahd sont transférés au Cœur de Chagrin. Si le cœur absorbe un montant de dégâts qui réduit ses points de vie à 0, il est détruit, et Strahd subit les dégâts restants. Le Cœur de Chagrin possède 50 points de vie et récupère l'intégralité de ses points de vie à chaque levé de soleil, à condition qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Strahd peut, en utilisant une action bonus au cours de son tour, briser le lien qui l'uni au Cœur de Chagrin pour qu'il n'absorbe plus les dégâts qui sont infligés au vampire. Strahd peut rétablir ce lien en utilisant une action bonus au cours de son tour, mais seulement s'il se trouve à l'intérieur de Château Ravenloft.

L'effet de la protection conférée par le Cœur de Chagrin peut être désespérant à voir, du fait que les dégâts infligés à Strahd seront rapidement annulés. Par exemple, un coup critique pourrait briser la mâchoire de Strahd, mais seulement pour un instant ; puis la mâchoire du vampire se remettrait en place toute seule.

La capacité du Cœur de Chagrin à absorber les dégâts est complètement annulée si le Cœur de Chagrin, ou si Strahd, se trouve complètement à l'intérieur d'une *zone d'antimagie*.



Actions de repaire

Tant que Strahd se trouve dans le Château Ravenloft, il peut utiliser des actions de repaire aussi longtemps qu'il n'est pas incapable d'agir.

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Strahd peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants, ou préférer ne pas utiliser d'action de repaire :

- Jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du round suivant arrive à 20, Strahd peut passer au travers des murs, des portes, des plafonds et des sols comme s'ils n'étaient pas présents.
- Strahd cible autant de portes et de fenêtres qu'il veut parmi celles qu'il voit, décidant pour chacune d'entre elles de la fermer ou de l'ouvrir. Les portes fermées peuvent être magiquement verrouillées (jet de Force DD 20 pour les ouvrir de force) jusqu'à ce que Strahd choisisse de mettre un terme à cet effet, ou jusqu'à ce qu'il utilise de nouveau cette action de repaire.
- Strahd invoque l'esprit en colère de l'un de ceux qui sont morts dans ce château. L'apparition se manifeste à proximité d'une créature hostile que Strahd peut voir, effectue une attaque contre cette créature, puis disparaît. L'apparition possède les statistiques d'un **spectre**.
- Strahd cible une créature de taille P ou M qui diffuse une ombre. L'ombre de la cible doit être visible pour Strahd et se trouver à 9 mètres de lui maximum. Si la cible échoue un jet de sauvegarde de Charisme DD 17, son ombre se détache d'elle et devient une **ombre** qui obéit aux ordres de Strahd, agissant lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20. Un sort *restauration supérieure* ou *délivrance des malédictions* lancé sur la cible lui rend son ombre naturelle, mais seulement si l'ombre morte-vivante a été auparavant détruite.



Taemylyn'Zakka, Paladin de Kyuss

Mort-vivant (ancien dragon de cuivre) de taille Gig, loyal mauvais [ALS7]

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 520 (30d20 + 210)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Tromperie +11, Perception +17, Discrétion +8
Immunités aux dégâts acide
Sens Vision aveugle à 36 m, Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues Commun, Draconique
Facteur de puissance 21 (33 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence Terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une de morsure et deux de griffe.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 14 (4d6) dégâts nécrotiques. Toute créature vivante touchée par cette attaque de morsure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être infectée par 1d4 vers des charniers. Au début de chacun des tours de ses tours, la cible subit 1d6 dégâts perforants pour chaque ver qui l'infecte. Appliquer du feu sur la blessure par morsure avant la fin du prochain tour de la cible inflige 1 point de dégât de feu à la cible et tue les vers des charniers qui l'infectent. Passé ce délai, ces vers des charniers se sont enfouis trop profondément sous la peau de la cible pour pouvoir être brûlés.

Si une cible infestée par un ver des charniers termine son tour en ayant 0 point de vie, elle meurt du fait des vers qui perforent son coeur. Tout effet qui soigne les maladies tue les vers des charniers qui infectent la cible.

Griffe. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant à 36 mètres maximum du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat. Le dragon utilise l'un des souffles de combat suivants.

S***ouffle d'acide (Recharge après un repos long).*** Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, et subit 63 (14d8) dégâts d'acide et 49 (14d6) dégâts nécrotiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts d'acide et nécrotiques en cas de réussite.

De plus, l'acide étant mélangé à une multitude de vers de charniers, toute créature vivante qui subit des dégâts de ce souffle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 sous peine d'être d'infectée par 1d4 vers des charniers (voir l'attaque de morsure).

Souffle de ralentissement (Recharge 5-6). Le dragon exhale un gaz dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus effectuer qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Ces effets restent effectifs pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Métamorphose. Le dragon se transforme par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa véritable forme. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. L'équipement qu'il porte et transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du dragon).

Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa Résistance légendaire, ses actions de repaire, et ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses autres statistiques et capacités sont remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des capacités de classe et des actions légendaires de cette nouvelle forme.

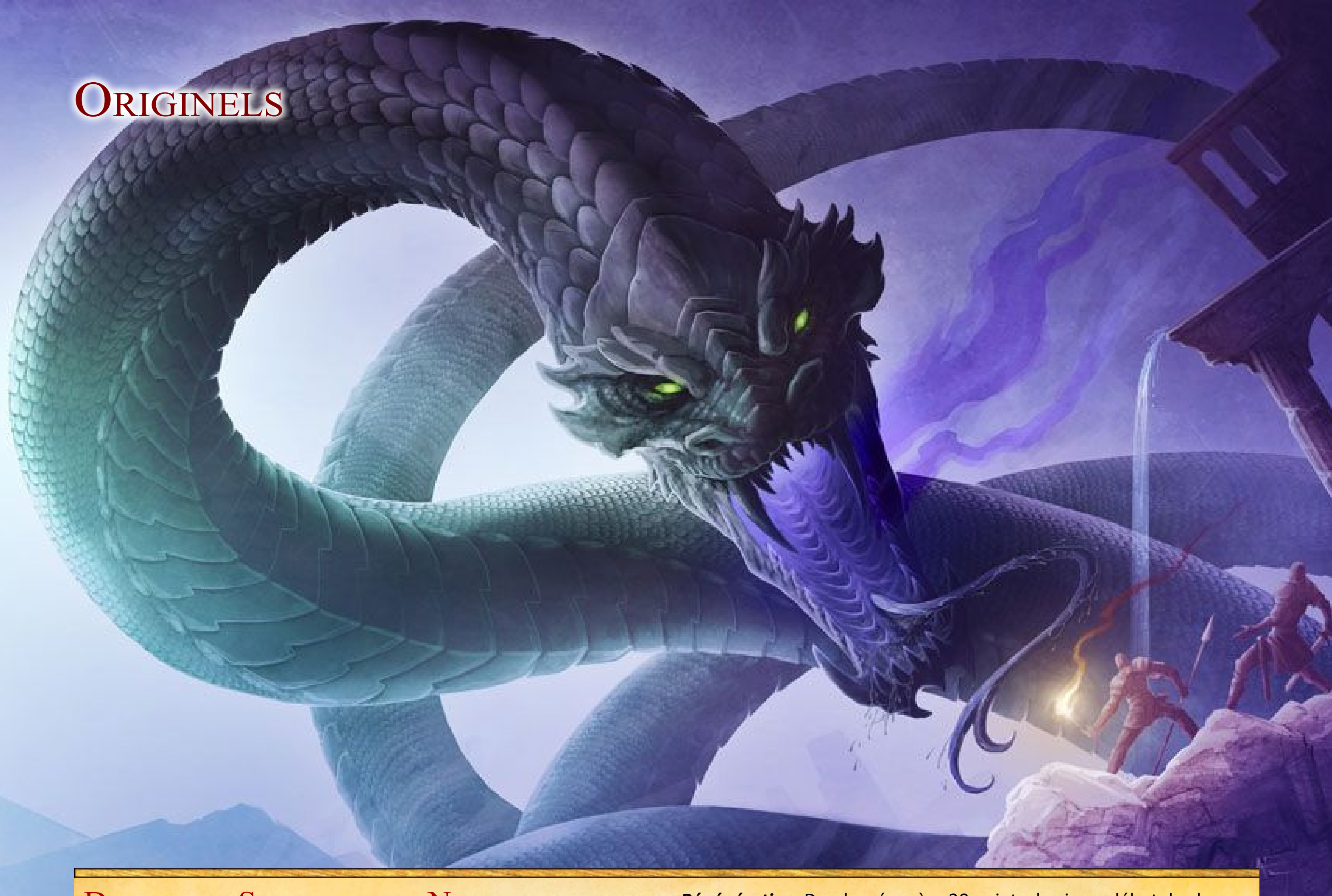
Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque de queue. Le dragon effectue une attaque de queue.

Attaque ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat de ses ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.



Dendar, le Serpent de la Nuit

Aberration de taille Gig, neutre mauvais [ALS7]

Classe d'armure 25 (armure naturelle)
Points de vie 615 (30d20 + 300)
Vitesse 18 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Jets de sauvegarde For +19, Dex +9, Sag +17
Compétences Arcanes +17, Perception +26, Religion +17
Immunités aux dégâts feu, poison, acide, froid, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaque non-magique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, empoisonné, étourdi
Sens Vision dans le noir à 72 m, Perception passive 36
Langues Commun, Primordial
Facteur de puissance 30 (155 000 XP)

Corps sans fin. Dendar peut prendre une réaction par tour plutôt qu'une réaction par round. Elle a également l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets devant la faire sombrer dans l'inconscience.

Décorporation. Lorsque Dendar tombe à 0 point de vie ou meurt, son corps est détruit mais son essence retourne dans son domaine dans le le Plan de la Fugue, où elle est capable de reprendre forme physique au bout d'un certain temps.

Incantation innée (3/jour). Dendar peut lancer de manière innée les sorts *rêve, lueurs hypnotiques*, et *murmures dissonants* (sauvegarde DD 26). Sa caractéristique d'Incantation innée est le Charisme.

Résistance légendaire (5/jour). Si Dendar échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Immunité limitée à la magie. À moins qu'elle ne souhaite en être affecté, Dendar est immunisée aux sorts de niveau 6 ou inférieur. Elle a l'avantage aux jets de sauvegarde contre tous les autres sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de Dendar sont magiques.

Régénération. Dendar récupère 30 points de vie au début de chacun de ses tours.

Actions

Attaques multiples. Dendar lance le sort murmures dissonants. Elle effectue ensuite trois attaques : deux de corps annelé et une de morsure.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +19 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 24 (4d6 + 10) dégâts tranchants.

Corps annelé. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +19 au toucher, allonge 7,50 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d8 + 10) dégâts contondants.

Gaz chauchemardesque (Recharge 4-6). Dendar crache un gaz dans un cône de 18 mètres de rayon. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20, et subit 58 (13d8) dégâts psychiques en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Dendar peut effectuer 5 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Dendar récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Morsure. Dendar effectue une attaque de morsure contre un ennemi qu'elle peut atteindre.

Corps annelé. Dendar effectue une attaque de corps annelé contre un ennemi qu'elle peut atteindre.

Murmures dissonant. Dendar lance le sort murmures dissonants.

Constriction (coûte 2 actions). Dendanr effectue une attaque de corps annelé contre un ennemi qu'elle peut atteindre. Si l'attaque touche, la cible est agrippée (évasion DD 27).

Lueurs hypnotiques (coûte 2 actions). Dendar lance le sort leurs hypnotiques.

Déplacement. Dendar se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaques d'opportunité.

Seigneurs démons



Baphomet

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 275 (19d12 + 152)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	26 (+8)	18 (+4)	24 (+7)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +15, Sag +14
Compétences Intimidation +17, Perception +14
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 24
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Charge. Si Baphomet se déplace en ligne droite sur au moins 3 mètres en direction d'une cible et la touche avec une attaque de corne dans le même tour, la cible subit 16 (3d10) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 25 sous peine d'être repoussée de 3 mètres et jetée à terre.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Baphomet est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle.

A volonté : *détection de la magie*
3/ jour chacun : *dissipation de la magie, domination de bête, marque du chasseur, labyrinthe, mur de pierre*
1/ jour : *téléportation*

Mémoire du labyrinthe. Baphomet peut se rappeler parfaitement de tous les chemins qu'il a déjà empruntés, de plus il est immunisé au sort *labyrinthe*.

Résistance légendaire (3/jour). Si Baphomet échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Baphomet a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Baphomet sont magiques.

Téméraire. Au début de son tour, Baphomet peut gagner l'avantage à tous les jets d'attaque au corps à corps avec une arme qu'il effectue pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Baphomet effectue trois attaques : une de Couperet-cœur, une de morsure, et une de corne.

Couperet-cœur. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 21 (2d10 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 19 (2d8 + 10) dégâts perforants.

Corne. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d6 + 10) dégâts perforants.

Présence terrifiante. Chaque créature que Baphomet choisit, se trouvant à 36 mètres maximum de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Ces jets de sauvegarde ultérieurs ont un désavantage si Baphomet est dans la ligne de mire de la créature

Si le jet de sauvegardee d'une créature est un succès ou si l'effet qui l'affecte prend fin, la créature est immunisée à la Présence terrifiante de Baphomet pour les prochaines 24 heures.

Actions légendaires

Baphomet peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Baphomet récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque de Couperet-cœur. Baphomet effectue une attaque de corps à corps avec son Couperet-cœur.

Charge (coûte 2 actions). Baphomet se déplace de sa vitesse de déplacement maximum puis effectue une attaque de corne.

Repaire de Baphomet

Le repaire de Baphomet est son palace, le Lyktion, situé dans la strate des Abysses appelée Le Labyrinthe Infini.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Baphomet peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets magiques suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- Baphomet scelle une porte ou un autre type d'entrée dans son repaire. L'ouverture doit être inoccupée. Elle est comblée par de la roche solide pendant 1 minute ou jusqu'à ce que Baphomet utilise cet effet de nouveau.
- Baphomet choisit une salle de son repaire dont aucune des trois dimensions ne doit excéder 30 mètres. Jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du round suivant arrive à 20, la gravité est inversée dans cette pièce. Toute créature ou objet dans la salle lorsque cela se produit tombe dans le sens de la nouvelle gravité, à moins qu'il ait un moyen de rester en hauteur. Baphomet peut ignorer l'inversion de gravité s'il se trouve dans la pièce, il aime notamment utiliser cette action pour se déplacer au plafond et attaquer les cibles qui volent à proximité.
- Baphomet lance *mirage*, affectant une pièce de son repaire dont aucune des trois dimensions n'excède 30 mètres de long. L'effet prend fin lorsque l'ordre d'initiative du round suivant arrive à 20.

Effets régionaux

La région contenant le repaire de Baphomet est imprégnée de magie, créant l'un ou plusieurs des effets suivants :

- La végétation qui pousse dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire prend des proportions importantes et forme des murs d'arbres, des haies, et d'autres amas de plantes formant ainsi de petits labyrinthes.
- Les bêtes se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire sont effrayées et désorientées, comme si elles étaient constamment poursuivies par un chasseur, et peuvent céder à la panique même lorsqu'il n'y a visiblement aucun danger.
- Si un humanoïde reste au moins 1 heure dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être affectée d'une Démence de Baphomet (voir Table ci-dessous). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par cet effet régional pendant 24 heures.

Si Baphomet meurt, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.



Démence de Baphomet

Si une créature devient folle dans le repaire de Baphomet ou en ayant en ligne de mire le seigneur démon, lancez un d100 sur la table de Démence de Baphomet ci-dessous pour déterminer la nature de la folie, qui devient un défaut du personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Démence de Baphomet

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	«Ma colère me consume. Je ne peux pas être raisonné lorsque la rage bouillonne au fond de moi. »
21-40	«Je régresse et ai des comportements bestiaux, ressemblant plus à un animal sauvage qu'à un être doué de raison. »
41-60	«Le monde est mon terrain de chasse. Les autres sont mes proies. »
61-80	« La haine m'emporte facilement et finit toujours dans une explosion de rage. »
81-00	« Je considère ceux qui s'opposent à moi, non pas comme des personnes mais comme des bêtes que je dois traquer. »



Belaphoss

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [D+]

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 262 (21d12 + 126)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Jets de sauvegarde For +14, Con +12, Sag +9, Cha +12
Résistances aux dégâts froid, foudre ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné, charmé, effrayé
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 20 (25 000 XP)

Agonie. Lorsqu'il meurt, Belaphoss explose, et chacune des créatures situées à 9 mètres ou moins de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subit 70 (20d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. L'explosion embrase les objets inflammables dans cette zone, qui ne sont pas tenus ou portés, et détruit les armes de Belaphoss.

Aura de feu. Au début de chacun des tours de Belaphoss, toute créature située à 1,50 mètre de lui subit 10 (3d6) dégâts de feu, de plus les objets inflammables situé dans l'aura, qui ne sont pas tenus ou portés, s'embrasent. Une créature qui touche Belaphoss ou le frappe avec une attaque de corps à corps tout en se trouvant à 1,50 mètre de lui subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Belaphoss a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de Belaphoss sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Belaphoss effectue deux attaques : une de hache à deux mains et une de fouet.

Hache à deux mains. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 24 (3d10 + 8) tranchants + 13 (3d8) dégâts de foudre. Si Belaphoss réalise un coup critique, il lance trois fois les dés de dégâts au lieu de deux.

Fouet. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +14 au toucher, allonge 9 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) tranchants + 10 (3d6) dégâts de feu, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être attirée de 7,50 mètres maximum vers Belaphoss.

Tempête abyssal (Recharge 5-6). Belaphoss s'enveloppe de flammes explosives qui emplissent une sphère de 9 mètres de rayon centrée sur lui, et qui contourne les angles des murs. Chacune des créatures présentes dans ces flammes doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subit 28 (8d6) dégâts de feu et 28 (8d6) dégâts contondants en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Belaphoss est immunisé à ces dégâts. Les objets présents dans la zone sont affectés par la tempête, et le feu embrase les objets inflammables présents dans la zone et qui ne sont ni portés ni transportés.

Téléportation. Belaphoss se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé à 36 mètres de lui maximum.

Battement d'ailes. Belaphoss bat de ses ailes. Chaque créature présente dans un cube de 6 mètres d'arête partant de Belaphoss doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20. En cas d'échec, une cible subit 29 (6d6 + 8) dégâts contondants et est repoussée à 6 mètres de Belaphoss. En cas de réussite, la cible subit la moitié des dégâts contondants et n'est pas repoussée. Belaphoss peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Belaphoss

Belaphoss le Fou est un ancient et puissant balor ayant l'ambition de devenir une divinité. Aussi appelé la Main Gauche de Démogorgon, le Dévoreur d'Espoir, et le Seigneur de la guerre des Hordes Aboyantes, il a pendant longtemps mené la guerre au travers des Abysses.

Démence de Belaphoss

Si une créature devient folle dans le repaire de Belaphoss (situé sur la Gueule Béante, le plan contrôlé par Démogorgon) ou en ayant en ligne de mire le lieutenant démon, lancez un d100 sur la table de Démence de Belaphoss ci-dessous pour déterminer la nature de la folie, qui devient un défaut du personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Démence de Belaphoss

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	« Je ne m'inquiète pas des autres ; mes objectifs insensés sont tout ce qui compte pour moi. »
21-40	« Ce monde serait plus beau avec une bonne dose de chaos, et je suis le candidat idéal pour le répandre. »
41-60	« Que quelqu'un me regarde de travers et je le mets en charpie. »
61-80	« J'ai une peur bleue de dormir. Lorsque je dors je meurs. Lorsque je dors je fais des choses horribles. Lorsque je dors, les cauchemars me submergent. »
81-00	« J'ai une soif intarisable pour l'étude de tout ce qui a un rapport avec les démons. Les traditions, les rumeurs, leur magie - j'ai besoin de tout. »



Démogorgon

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 406 (28d12 + 224)
Vitesse 15 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	20 (+5)	17 (+3)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +10, Con +16, Sag +11, Cha +15
Compétences Perspicacité +11, Perception +19
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision Véritable à 36 m, Perception passive 29
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 26 (90 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Démogorgon est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 23). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *détection de la magie, image accomplie*
3/ jour chacun : *dissipation de la magie, peur, télékinésie*
1/ jour chacun : *projection d'image, esprit faible*

Résistance légendaire (3/jour). Si Démogorgon échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Démogorgon a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Démogorgon sont magiques.

Bicéphale. Démogorgon a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués pour résister aux conditions aveuglé, assourdi, étourdi, et inconscient.

Actions

Attaques multiples. Démogorgon effectue deux attaques de tentacule.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 28 (3d12 + 9) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 23 sous peine de voir ses points de vie maximum réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si ses points de vie maximum tombent à 0.

Regard. Démogorgon dirige son regard magique en direction d'une créature qu'il peut voir et se trouvant à 36 mètres de lui maximum. Cette cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 23. A moins qu'elle ne soit incapable d'agir, une cible peut détourner les yeux pour éviter le regard de Démogorgon et ainsi réussir automatiquement son jet de sauvegarde. Si la cible agit ainsi, elle ne peut pas voir Démogorgon avant le début du prochain tour de Démogorgon. Si la cible le regarde entretemps, elle doit immédiatement effectuer le jet de sauvegarde.

Si la cible échoue à son jet de sauvegarde, elle souffre l'un des effets suivants, au choix de Démogorgon ou déterminé aléatoirement :

1. Regard Subjuguant. La cible est étourdie jusqu'au début du prochain tour de Démogorgon ou jusqu'à ce que Démogorgon ne soit plus dans sa ligne de mire.

2. Regard Hypnotique. La cible est charmée par Démogorgon jusqu'au début du prochain tour de Démogorgon. Démogorgon choisit la manière dont la cible charmée utilise ses actions, réactions et mouvement. Etant donné que cette attaque de regard nécessite que Démogorgon fixe la cible de ses deux têtes, il ne peut pas utiliser l'action légendaire Regard Exaspérant jusqu'au début de son prochain tour.

3. Regard Aliénant. La cible souffre de l'effet du sort *confusion* sans effectuer de jet de sauvegarde. L'effet dure jusqu'au début du prochain tour de Démogorgon. Démogorgon n'a pas besoin de se concentrer sur le sort.

Actions légendaires

Démogorgon peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Démogorgon récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 20 (2d10 + 9) dégâts contondants + 11 (2d10) dégâts nécrotiques.

Regard Exaspérant. Démogorgon utilise son action de Regard, et doit choisir soit le Regard Subjuguant, soit le Regard Aliénant.

Repaire de Démogorgon

Démogorgon a établi son repaire dans un palace appelé Abîme, qui se trouve dans la strate des Abysses connue sous le nom de La Mâchoire Béante.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Démogorgon peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- Démogorgon crée un double illusoire de lui-même, qui apparaît dans l'espace qu'il occupe et reste effectif jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du round suivant arrive à 20. Au cours de son tour, Démogorgon peut déplacer l'illusion d'une distance maximale égale à sa vitesse de déplacement (aucune action n'est requise). La première fois qu'une créature ou qu'un objet interagit physiquement avec Démogorgon (par exemple en le touchant au cours d'une attaque), il y a 50 % de chance que ce soit l'illusion qui soit touchée et non Démogorgon lui-même, auquel cas l'illusion disparaît.
- Démogorgon lance le sort *ténèbres* quatre fois à son plus bas niveau, ciblant différentes zones avec le sort. Démogorgon n'a pas besoin de se concentrer sur les sorts, qui prennent fin lorsque l'ordre d'initiative du round suivant arrive à 20.

Effets régionaux

La région contenant le repaire de Démogorgon est imprégnée de magie, créant l'un ou plusieurs des effets suivants :

- La végétation qui pousse dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire prend des proportions importantes et forme des murs d'arbres, des haies, et d'autres amas de plantes formant ainsi de petits labyrinthes.
- Les bêtes se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire sont effrayées et désorientées, comme si elles étaient constamment poursuivies par un chasseur, et peuvent céder à la panique même lorsqu'il n'y a visiblement aucun danger.
- Si un humanoïde reste au moins 1 heure dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être affectée d'une Démence de Baphomet (voir Table ci-dessous). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par cet effet régional pendant 24 heures.

Si Démogorgon meurt, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.

Démence de Démogorgon

Si une créature devient folle dans le repaire de Démogorgon ou en ayant en ligne de mire le seigneur démon, lancez un d100 sur la table de Démence de Démogorgon ci-dessous pour déterminer la nature de la folie, qui devient un défaut du personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Démence de Démogorgon

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	«Quelqu'un complote pour me tuer. Je dois frapper le premier pour l'arrêter. »
21-40	«Il n'y a qu'une seule solution à mes problèmes : tous les tuer ! »
41-60	« Nous sommes plusieurs dans ma tête. »
61-80	«Si vous n'êtes pas d'accord avec moi, je vous soumettrai. »
81-00	« Je ne peux permettre à personne de toucher ce qui m'appartient. Ils pourraient vouloir me le voler. »





Fraz-Urb'luu

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 337 (27d10 + 189)
Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	12 (+1)	25 (+7)	26 (+8)	24 (+7)	26 (+8)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Int +15, Sag +14
Compétences Tromperie +15, Perception +14, Discrétion +8
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 24
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Fraz-Urb'luu est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 23). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *modification d'apparence* (peut devenir de taille M lorsqu'il change d'apparence), *détection de la magie, dissipation de la magie, force fantasmagorique*
3/ jour chacun : *confusion, rêve, double illusoire, illusion programmée, faux-semblant*
1/ jour chacun : *projection d'image, modification de mémoire, mirage*

Résistance légendaire (3/jour). Si Fraz-Urb'luu échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Fraz-Urb'luu a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Fraz-Urb'luu sont magiques.

Indétectable. Fraz-Urb'luu ne peut pas être ciblé par une magie de l'école de la divination, il ne peut pas être perçu au travers de capteur de scrutation magique, ni détecté par les capacités qui ressentent la présence des démons ou des fiélons.

Actions

Attaques multiples. Fraz-Urb'luu effectue trois attaques : une de morsure et deux de poing.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d6 + 9) dégâts perforants.

Poing. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 22 (3d8 + 9) dégâts contondants.

Actions légendaires

Fraz-Urb'luu peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Fraz-Urb'luu récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts :* 20 (2d10 + 9) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle est également agrippée (évasion DD 24). Une cible agrippée est également entravée. Fraz-Urb'luu ne peut agripper qu'une seule créature avec sa queue en même temps.

Assassin imaginaire (coûte 2 actions). Fraz-Urb'luu lance le sort *assassin imaginaire*, il n'a pas besoin de se concentrer sur le sort.

Repaire de Fraz-Urb'luu

Le repaire de Fraz-Urb'luu se trouve dans la strate des Abysses appelée Cœur creux, une étendue de sable blanc ne possédant que quelques structures. Le repaire en lui-même est la cité de Zoragmelok, une forteresse circulaire entourée de murs d'adamantine surmontés de rasoirs et de crochets. Des tours en spirale surgissent au dessus de dômes tordus et de vastes amphithéâtres, et ce ne sont que quelques exemples de l'architecture inimaginable qui regorge dans cette cité.

Le facteur de puissance de Fraz-Urb'luu est de 24 (62 000 XP) lorsqu'il se trouve dans son repaire.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Fraz-Urb'luu utilise son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- Fraz-Urb'luu transforme jusqu'à 5 portes de son repaire en mur et un nombre équivalent de portes apparaissent sur les murs là où il n'y en avait pas.
- Fraz-Urb'luu choisit un humanoïde se trouvant dans le repaire et crée instantanément un clone de cette créature (comme si il était créé via le sort simulacre). Ce clone obéit aux ordres de Fraz-Urb'luu et est détruit lorsque l'ordre d'initiative du round suivant arrive à 20.
- Fraz-Urb'luu déclenche une vague d'angoisse. Chaque créature qu'il peut voir et se trouvant dans son repaire doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 23 sous peine de subir 33 (6d10) dégâts psychiques.

Effets régionaux

La région contenant le repaire de Fraz-Urb'luu est imprégnée de magie, créant l'un ou plusieurs des effets suivants :

- Les créatures intelligentes se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètres autour du repaire du Fraz-Urb'luu sont fréquemment sujettes à des hallucinations – elles voient des amis et des camarades décédés depuis longtemps qui disparaissent dès qu'ils sont aperçus.
- Les routes et les chemins qui se trouvent dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire tournent en rond et reviennent sur leurs pas, rendant l'orientation dans la région extrêmement difficile.
- Si un humanoïde reste au moins 1 heure dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 23 sous peine d'être affectée d'une Démence de Fraz-Urb'luu (voir table ci-dessous). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par cet effet régional pendant 24 heures.

Si Fraz-Urb'luu meurt, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.



Démence de Fraz-Urb'luu

Si une créature devient folle dans le repaire de Fraz-Urb'luu ou en ayant en ligne de mire le seigneur démon, lancez un d100 sur la table de Démence de Fraz-Urb'luu ci-dessous pour déterminer la nature de la folie, qui devient un défaut du personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Démence de Fraz-Urb'luu

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	«Je ne laisse jamais personne connaître mes véritables intentions et le sens de mes actions, même si cela pourrait m'être bénéfique. »
21-40	« J'ai des hallucinations intermittentes et tombe dans un état catatonique. »
41-60	« Mon esprit vagabonde vers des pensées totalement fantaisistes qui n'ont aucun lien avec la réalité. Lorsque je me reconcentre sur le monde réel, j'ai beaucoup de difficultés à me rappeler de ce à quoi j'ai rêvé. »
61-80	« Je me persuade que les choses sont réelles, même si tout me prouve le contraire. »
81-00	«Ma perception de la réalité ne correspond pas à celle des autres. Cela me plonge dans de violents délires que personne ne comprend. »



Graz'zt

Fiélon (démon, métamorphe) de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 346 (33d10 + 165)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	15 (+2)	21 (+5)	23 (+6)	21 (+5)	26 (+8)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +12, Sag +12
Compétences Tromperie +15, Perspicacité +12, Perception +12, Persuasion +15
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 22
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 24 (62 000 XP)

Métamorphe. Graz'zt peut utiliser son action pour se changer en une forme vaguement humanoïde de taille M, ou retrouver sa véritable forme. Mise à part sa taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte et transporte n'est pas transformé avec lui.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Graz'zt est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 23). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *charme personne, couronne du dément, détection de la magie, dissipation de la magie, murmure dissonant*
3/ jour chacun : *contresort, ténèbres, domination d'humanoïde, sanctuaire, télékinésie, téléportation*
1/ jour chacun : *domination de monstre, invisibilité supérieure*

Résistance légendaire (3/jour). Si Graz'zt échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Graz'zt a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Graz'zt sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Graz'zt attaque deux fois avec Vague de chagrin.

Vague de chagrin (épée à deux mains). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 20 (4d6 + 6) dégâts tranchants + 10 (3d6) dégâts d'acide.

Téléportation. Graz'zt se téléporte par magie, avec tout l'équipement qu'il porte et transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir et e trouvant dans un rayon de 36 mètres.

Actions légendaires

Graz'zt peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Graz'zt récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. Graz'zt effectue une attaque avec Vague de chagrin.

Danse, ma Marionnette ! Une créature charmée par Graz'zt et que Graz'zt peut voir utilise sa réaction pour se déplacer de sa vitesse de déplacement en direction de Graz'zt.

Graines de la discorde. Graz'zt lance le sort *couronne du dément* ou *murmure dissonant.*

Téléportation. Graz'zt utilise son action Téléportation.

Repaire de Graz'zt

Le principal repaire de Graz'zt est son Palais d'Argent, une structure grandiose de la cité de Zelatar, que l'on peut trouver dans son domaine abyssal de Azzatar.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Graz'zt peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- Graz'zt lance le sort *injonction* sur toutes les créatures de son choix présentes dans son repaire. Il n'a pas besoin de voir chacune d'entre elle, mais il doit être conscient de la présence d'une créature dans son repaire pour pouvoir la cibler. Il donne ensuite le même ordre à toutes ses cibles.
- Les surfaces lisses du repaire deviennent aussi réfléchissantes que des miroirs lustrés. Jusqu'à ce qu'une action de repaire différente soir utilisée, les créatures présentes dans le repaire ont un désavantage à leur jet de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher.

Effets régionaux

La région contenant le repaire de Graz'zt est imprégnée de magie, créant l'un ou plusieurs des effets suivants :

- Les surfaces planes se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètres autour du repaire de Graz'zt et qui sont faites de pierre ou de métal deviennent hautement réfléchissantes, comme si elles avaient été polies à la perfection. Ces surfaces deviennent des miroirs surnaturels.
- Les bêtes sauvages se trouvant dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire s'accouplent et s'affrontent fréquemment, reproduisant les comportements qu'ils sont censés avoir lors de leur période de reproduction.
- Si un humanoïde reste au moins 1 heure dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 23 sous peine d'être affectée d'une Démence de Graz'zt (voir table ci-dessous). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par cet effet régional pendant 24 heures.

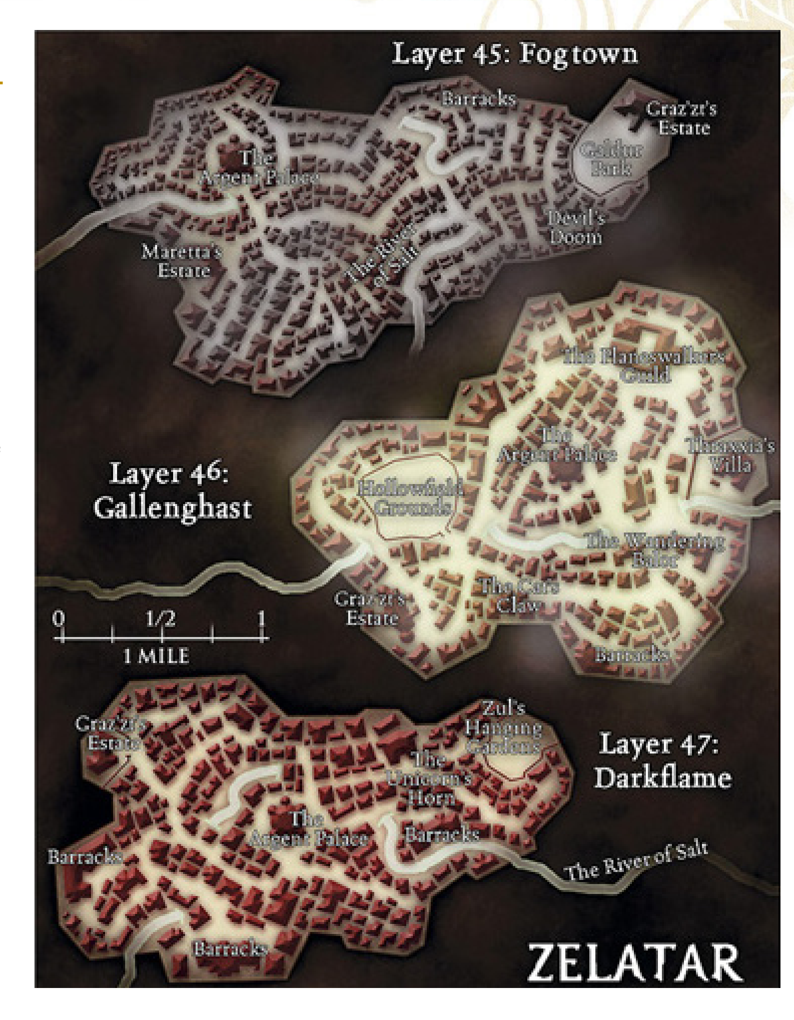
Si Graz'zt meurt, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.

Démence de Graz'zt

Si une créature devient folle dans le repaire de Graz'zt ou en ayant en ligne de mire le seigneur démon, lancez un d100 sur la table de Démence de Graz'zt ci-dessous pour déterminer la nature de la folie, qui devient un défaut du personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Démence de Graz'zt

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	«Il n'y a rien dans le monde qui ne soit plus important que ma personne et mes envies. »
21-40	« Quiconque ne fait pas exactement ce que j'ai dit ne mérite pas de vivre. »
41-60	« Mien est le chemin de la rédemption. Quiconque dit le contraire vous ment intentionnellement. »
61-80	« Mon plaisir personnel est de la première importance. Tout le reste, y compris la distinction sociale, est trivial. »
81-00	« Je dois profiter immédiatement de tout ce qui peut me procurer un certain bonheur. Il n'y a aucune raison de remettre le plaisir à plus tard.»





Juiblex

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [OotA]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 350 (28d12 + 168)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	20 (+5)	20 (+5)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +13, Sag +12
Compétences Perception +12
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, étourdi, inconscient
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 22
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Infecte. Toute créature, autre qu'une vase, qui débute son tour dans un rayon de 3 mètres autour de Juiblex doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début du prochain tour de la créature.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Juiblex est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher avec des attaques de sorts). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *aspersion d'acide (niveau 17), détection de la magie*
3/ jour chacun : *flétrissement, contagion, forme gazeuse*

Résistance légendaire (3/jour). Si Juiblex échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Juiblex a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Juiblex sont magiques.

Régénération. Juiblex récupère 20 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts de feu ou des dégâts radiants, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour. Juiblex ne meurt que s'il débute son tour avec 0 point de vie et qu'il ne peut pas se régénérer.

Pattes d'araignée. Juiblex peut escalader les surfaces difficiles, même être au plafond la tête à l'envers, sans avoir besoin d'effectuer de jet de sauvegarde.

Actions

Attaques multiples. Juiblex effectue trois attaques de fouet acide.

Fouet acide. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 21 (4d6 + 7) dégâts d'acide. Toute créature tuée par cette attaque est aspirée dans le corps de Juiblex, et sa dépouille est détruite entièrement au bout d'une minute.

Projection visqueuse (Recharge 5-6). Juiblex fait jaillir une substance visqueuse et corrosive, visant une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour de lui. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21. En cas d'échec, la cible subit 55 (10d10) dégâts d'acide. A moins que la cible n'évite complètement les dégâts de cette attaque, toute armure en métal que porte la cible subit un malus permanent de -1 à la CA qu'elle confère, et toute arme en métal que porte ou transporte la cible subit un malus permanent de -1 aux jets de dégâts. Le malus augmente de 1 à chaque fois que la cible est soumise à cet effet. Si la pénalité affectant un objet atteint -5, l'objet est détruit.

Actions légendaires

Juiblex peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Juiblex récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Aspersion d'acide. Juiblex lance le sort Aspersion d'acide.

Attaque. Juiblex effectue une attaque de fouet acide.

Toucher corrupteur (coûte 2 actions). *Attaque au corps à corps avec une arme :* +14 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts :* 21 (4d6 + 7) dégâts de poison, et la cible est recouverte d'une substance visqueuse. Tant que la substance visqueuse n'a pas été retirée en utilisant une action, la cible est empoisonnée, et toute créature, qui n'est pas du type vase, est empoisonnée tant qu'elle se trouve à 3 mètres ou moins de la cible.

Repaire de Juiblex

Le principal repaire de Juiblex est connu sous le nom de Puits des Vases, un royaume que Juiblex partage avec Zuggtmoy. Cette strate des Abysses qui est également appelée Shedaklah, est un marécage bouillonnant de vases et de bourbe nauséabonde. Ce plan est recouvert de limon caustique non-intelligent, et d'étranges formes organiques jaillissent d'océans de vases et de moisissures sur ordre de Juiblex.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Juiblex peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- Juiblex recouvre de bave une zone carrée sur le sol de son repaire et qu'il peut voir. La zone peut faire jusqu'à 3 mètres de côté. La bave reste en place pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite par le feu. Lorsque la bave apparaît, chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 sous peine d'être entravée. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone pour la première fois au cours d'un tour ou y termine son tour, cette créature doit effectuer ce même jet de sauvegarde.
  Une créature entravée est collée aussi longtemps qu'elle reste dans la zone de bave ou jusqu'à ce qu'elle se libère. Une créature entravée, ou une autre créature qui peut l'atteindre avec son allonge, peut utiliser son action pour essayer de se libérer et doit réussir un jet de Force DD 21. Si la bave est mise en contact avec des flammes, elle brûle complètement au bout de 1 round. Chaque créature qui débute son tour dans de la bave enflammée subit 22 (4d10) dégâts de feu.
- Juiblex recouvre d'une substance visqueuse une zone carrée sur le sol de son repaire et qu'il peut voir. La zone peut faire jusqu'à 3 mètres de côté. La substance visqueuse reste en place pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite par le feu. Lorsque la substance apparaît, chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21 sous peine de tomber à terre et de glisser sur 3 mètres dans une direction aléatoire déterminée en jetant un d8. Lorsqu'une créature pénètre dans la zone pour la première fois d'un tour ou y termine son tour, elle doit effectuer ce même jet de sauvegarde. Si la substance visqueuse est mise en contact avec des flammes, elle brûle complètement au bout de 1 round. Chaque créature qui débute son tour dans de la substance enflammée subit 22 (4d10) dégâts de feu.
- Du limon vert (voir le DMG ou « le Roi des Vases » du Bestiaire 3) apparaît à un endroit choisit par Juiblex sur le plafond du repaire. Le limon vert se désintègre au bout d'une heure.

Effets régionaux

La région contenant le repaire de Juiblex est imprégnée de magie, créant l'un ou plusieurs des effets suivants :

- Les petites étendues d'eau, comme les étangs ou les puits, se trouvant dans un rayon de 1,6 kilomètres autour du repaire de Juiblex deviennent extrêmement acides, corrodant tout objet qui entre en contact avec elles.
- Les surfaces dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire sont fréquemment recouvertes d'une fine couche de limon, qui est collant et adhère à tout ce qu'il touche.
- Si un humanoïde reste au moins 1 heure dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sous peine d'être affectée d'une Démence de Juiblex (voir table ci-dessous). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par cet effet régional pendant 24 heures.

Si Juiblex meurt, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.



Démence de Juiblex

Si une créature devient folle dans le repaire de Juiblex ou en ayant en ligne de mire le seigneur démon, lancez un d100 sur la table de Démence de Juiblex ci-dessous pour déterminer la nature de la folie, qui devient un défaut du personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Démence de Juiblex

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	« Je me dois de consommer tout ce que je peux. »
21-40	« Je refuse de me séparer de mes possessions. »
41-60	« Je ferai tout ce que je peux pour que les autres mangent et boivent au-delà de leurs limites naturelles. »
61-80	« Il faut que je possède autant de biens que possible. »
81-00	« Ma personnalité n'a plus aucune importance. Je suis défini par ce que je consomme. »



Orcus

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 17 (armure naturelle), 20 avec la Baguette d'Orcus
Points de vie 405 (30d12 + 210)
Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	20 (+5)	20 (+5)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +10, Con +15, Sag +13
Compétences Arcanes +12, Perception +12
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts nécrotique, poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 22
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 26 (90 000 XP)

Baguette d'Orcus. La baguette a 7 charges, et chacune de ses propriétés qui requiert un jet de sauvegarde a un DD de 18. Tant qu'il la tient, Orcus peut utiliser une action pour lancer le sort *animation des morts, flétrissement* ou *communication avec les morts.* Par ailleurs, il peut dépenser 1 charge ou plus de la baguette pour lancer l'un des sorts suivants : *cercle de mort* (1 charge), *doigt de mort* (1 charge) ou *mot de pouvoir de mort* (2 charges). La baguette récupère 1d4 + 3 charges chaque jour à l'aube.

Tant qu'il tient la baguette, Orcus peut utiliser une action pour invoquer des créatures morts-vivantes dont le total de points de vie cumulés ne dépasse pas 500. Ces morts-vivants surgissent par magie du sol, ou de toute autre forme, dans des espaces inoccupés situés à 90 mètres d'Orcus maximum et obéissent à ses ordres jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou qu'il les renvoie par une action. Une fois que cette propriété de la baguette a été utilisée, la propriété ne peut être réactivée avant l'aube suivante.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Orcus est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 23, +15 au toucher avec des attaques de sorts). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *contact glacial (niveau 17), détection de la magie*
3/ jour chacun : *création de mort-vivant, dissipation de la magie*
1/ jour : *arrêt du temps*

Résistance légendaire (3/jour). Si Orcus échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Orcus a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Orcus sont magiques.

Maître des morts-vivants. Lorsque Orcus lance les sorts *animation des morts* ou création de mort-vivant, il choisit le niveau auquel le sort est lancé, et les créatures ainsi créées restent sous son contrôle indéfiniment. De plus, il peut lancer *création de mort-vivant* même lorsque ce n'est pas la nuit.

Actions

Attaques multiples. Orcus effectue deux attaques de Baguette d'Orcus.

Baguette d'Orcus. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d8 + 8) dégâts contondants + 13 (2d12) dégâts nécrotiques.

Queue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 21 (3d8 + 8) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de poison.

Actions légendaires

Orcus peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Orcus récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Queue. Orcus effectue une attaque de queue.

Un avant-goût de la non-mort. Orcus lance le sort *contact glacial* (niveau 17).

Mort rampante (coûte 2 actions). Orcus choisit, sur le sol, un point qu'il peut voir et situé à 30 mètres de lui maximum. Un cylindre d'énergie nécrotique tourbillonnante, haut de 18 mètres et d'un rayon de 3 mètres, apparaît en ce point et y reste jusqu'à la fin du prochain tour d'Orcus. Toute créature dans la zone est vulnérable aux dégâts nécrotiques.

Repaire de Orcus

Orcus a installé son repaire dans la cité forteresse de Naratyr, qui se trouve en Thanatos, la strate des Abysses qu'il contrôle.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Orcus peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- La voix de Orcus résonne dans le repaire. Les mots qu'il prononce font qu'une créature de son choix est soumise au sort *mot de pouvoir de mort* (jet de sauvegarde DD 23). Orcus n'a pas besoin de voir la créature, mais il doit savoir que cette créature se trouve dans son repaire.
- Orcus change jusqu'à 6 cadavres se trouvant dans son repaire en squelette, zombi, ou goule. Ces morts-vivants obéissent aux ordres télépathiques qu'il leur envoie, ordres que Orcus peut transmettre n'importe où dans son repaire.
- Orcus fait surgir du soldat des bras squelettiques dans une zone carrée de 6 mètres de côté qu'il peut voir. Ces bras restent en place jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du round suivant arrive à 20. Chaque créature présente dans la zone lorsque les bras apparaissent doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 23 sous peine d'être entravée jusqu'à ce que les bras disparaissent ou jusqu'à ce qu'Orcus décide qu'ils libèrent leur prise (aucune action requise).

Effets régionaux

La région contenant le repaire de Orcus est imprégnée de magie, créant l'un ou plusieurs des effets suivants :

- Les bêtes mortes sont périodiquement réanimées sous la forme de morts-vivants. Les versions squelettiques et zombiesques de la faune locale sont communes dans la région.
- L'air est emplit de l'odeur de la chair en putréfaction, et les mouches sont plus grosses que la moyenne dans la région, même lorsqu'il n'y a pas de charogne à proximité.
- Si un humanoïde reste au moins 1 heure dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 23 sous peine d'être affectée d'une Démence de Orcus (voir table ci-dessous). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par cet effet régional pendant 24 heures.

Si Orcus meurt, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.

Démence de Orcus

Si une créature devient folle dans le repaire de Orcus ou en ayant en ligne de mire le seigneur démon, lancez un d100 sur la table de Démence de Orcus ci-dessous pour déterminer la nature de la folie, qui devient un défaut du personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Démence de Orcus

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	«Je deviens souvent renfermé et morne, plongé dans mes réflexions sur l'insupportable état qu'est la vie. »
21-40	«Je suis obligé de faire souffrir les faibles. »
41-60	«Je n'ai aucun scrupule à fricoter avec les morts dans ma quête d'une meilleure compréhension de ce qu'est la mort. »
61-80	«Je veux atteindre l'existence éternelle d'un mort-vivant. »
81-00	«J'ai plus que pleinement conscience de la futilité de la vie. »





Yeenoghu

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 333 (23d12 + 184)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	16 (+3)	23 (+8)	15 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +10, Con +15, Sag +14
Compétences Intimidation +9, Perception +14
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 24
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 24 (62 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Yeenoghu est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher avec des attaques de sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *détection de la magie*
3/ jour chacun : *dissipation de la magie, peur, invisibilité*
1/ jour chacun : *téléportation*

Résistance légendaire (3/jour). Si Yeenoghu échoue à un jet de sauvegarde, il peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Yeenoghu a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Yeenoghu sont magiques.

Déchaînement. Lorsque, durant son tour, Yeenoghu fait tomber les points de vie d'une créature à 0 avec une attaque de corps à corps, il peut utiliser son action bonus pour se déplacer de la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de morsure.

Actions

Attaques multiples. Yeenoghu effectue trois attaques de fléau. Si une attaque touche, il peut faire en sorte qu'elle provoque un effet supplémentaire de son choix ou déterminé aléatoirement (chaque effet ne peut être utilisé qu'une seule fois par Attaques multiples) :

1. L'attaque inflige 13 (2d12) dégâts contondants supplémentaires.
2. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être paralysée jusqu'au début du prochain tour de Yeenoghu.
3. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être affectée par le sort *confusion* jusqu'au début du prochain tour de Yeenoghu.

Fléau. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (1d12 + 9) dégâts contondants.

Morsure. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 14 (1d10 + 9) dégâts perforants.

Actions légendaires

Yeenoghu peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Yeenoghu récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Charge. Yeenoghu se déplace de sa vitesse de déplacement.

Frappe puissante. Yeenoghu effectue une attaque de Fléau. Si l'attaque touche, la cible doit réussir un je de sauvegarde de Force DD 24 sous peine d'être repoussée de Yeenoghu sur 4,50 mètres. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible tombe également à terre.

Sauvagerie (coûte 2 actions). Yeenoghu effectue une attaque de morsure contre chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de lui.

Repaire de Yeenoghu

Le repaire de Yeenoghu dans les Abysses s'appelle les Vallons de la Mort, ses collines arides et ses ravins servent d'immense terrain de chasse où il poursuit des mortels qui ont été capturés pour participer à ce jeu cruel. Le repaire en lui-même est une place de sang et de morts, habitée par des gnolls, des hyènes, et des goules, il y a également quelques structures ou signes de civilisation dans cette strate des Abysses.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Yeenoghu peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- Yeenoghu fait jaillit un pieu en fer – de 1,50 mètre de haut et de 2,5 centimètres de diamètre – depuis le sol en un point qu'il peut voir et situé à 30 mètres de lui maximum. Chaque créature présente à l'endroit où jaillit le pieu doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24. En cas d'échec au jet, la créature subit 27 (6d8) dégâts perforants et est entravée dû à l'empalement du pieu. Une créature peut utiliser une action pour s'enlever le pieu (ou enlever celui planté dans une créature à portée), mettant un terme à la condition entravé.
- Chaque gnoll ou hyène que Yeenoghu peut voir peut utiliser sa réaction pour se déplacer de sa vitesse de déplacement.
- Jusqu'à ce que l'ordre d'initiative du round suivant arrive à 20, tous les gnolls et toutes les hyènes du repaire sont enragés, ce qui fait qu'ils ont l'avantage aux jets d'attaque d'arme de corps à corps mais que les jets d'attaque contre eux ont également l'avantage.

Effets régionaux

La région contenant le repaire de Yeenoghu est imprégnée de magie, créant l'un ou plusieurs des effets suivants :

- Dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire, de larges pieux de fer jaillissent des surfaces de terre et de pierre. Yeenoghu empale les cadavres de ses proies sur ces piques.
- Les bêtes prédatrices se trouvant dans un rayon de 10 kilomètres autours du repaire deviennent incroyablement sauvages, tuant beaucoup plus que ce qu'elles ont besoin pour vivre. Les carcasses des proies restent à pourrir et sont les preuves de massacres de masse qui n'ont rien de naturel.
- Si un humanoïde reste au moins 1 heure dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être affectée d'une Démence de Yeenoghu (voir table ci-dessous). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par cet effet régional pendant 24 heures.

Si Yeenoghu meurt, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours

Démence de Yeenoghu

Si une créature devient folle dans le repaire de Yeenoghu ou en ayant en ligne de mire le seigneur démon, lancez un d100 sur la table de Démence de Yeenoghu ci-dessous pour déterminer la nature de la folie, qui devient un défaut du personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Démence de Yeenoghu

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	«J'ai été rattrapé par les flots de la colère, et je cherche à rassembler les autres autour de moi pour créer une meute d'enragés. »
21-40	«La chair des autres créatures intelligentes est délicieuses. »
41-60	«Je rejette les lois et coutumes civilisées, tentant de retourner à un état plus primitif. »
61-80	«J'ai soif de la mort d'autrui, et déclenche constamment des bagarres dans l'espoir de voir le sang couler. »
81-00	«Je conserve des trophées des corps que j'ai tués, j'en fait des ornements. »





Zuggtmoy

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais [MToF]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 304 (32d10 + 128)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	15 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +11, Sag +11
Compétences Perception +11
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant, et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, empoisonné
Sens Vision véritable à 36 m, Perception passive 21
Langues toutes, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 23 (50 000 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de Zuggtmoy est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 22). Elle peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

A volonté : *détection de la magie, localisation de bêtes ou de plantes, rayon de poison*
3/ jour chacun : *dissipation de la magie, enchevêtrement, croissance végétale, frappe piégeante*
1/ jour chacun : *téléportation, forme éthérée*

Résistance légendaire (3/jour). Si Zuggtmoy échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. Zuggtmoy a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de Zuggtmoy sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Zuggtmoy effectue trois attaques de pseudopode.

Pseudopode. *Attaque au corps à corps avec une arme :* +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants + 9 (2d8) dégâts de poison.

Spores infectieuses (3/jour). Zuggtmoy libère une explosion de spores qui forme un nuage sphérique de 6 mètres de rayon centré sur elle, et qui reste en place pendant 1 minute. Chaque créature faite de chaire et de sang présente dans le nuage lorsqu'il apparaît, ou qui y pénètre plus tard, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19. En cas de réussite au jet, une créature ne peut pas être infectée par ces spores pendant 24 heures. En cas d'échec au jet, la créature est infectée par une maladie appelée les *spores de Zuggtmoy* et gagne également une forme aléatoire de *démence de Zuggtmoy* (déterminée aléatoirement sur la table Démence de Zuggtmoy) qui perdure jusqu'à ce que la créature soit soignée de cette maladie ou meure. Tant qu'elle est infectée de la sorte, la créature ne peut pas être réinfectée, et doit répéter son jet de sauvegarde à la fin de chaque tranche de 24 heures écoulées, mettant un terme à son infection en cas de réussite au jet. En cas d'échec, le corps de la créature infectée est lentement colonisé par des moisissures et autres champignons qui lui poussent dessus, et après trois échecs successifs, la créature meurt et est réanimée en tant que serviteur des spores si le type de la créature le lui permet (voir les Myconides du Bestiaire I - Monstres).

Spores de Contrôle mental (Recharge 5-6). Zuggtmoy libère une explosion de spores qui forme un nuage sphérique de 6 mètres de rayon centré sur elle, et reste en place pendant 1 minute. Les humanoïdes et les bêtes présents dans le nuage lorsqu'il apparaît, ou qui y pénètrent plus tard, doivent effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19. En cas de réussite au jet de sauvegarde, la créature ne peut pas être affectée par ces spores pendant 24 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la créature infectée par une maladie appelée *Influence de Zuggtmoy* pendant 24 heures. Tant qu'elle est infectée, la créature est charmée par Zuggtmoy et ne peut pas être réinfectée par ces spores.

Réactions

Esclave protecteur. Lorsque Zuggtmoy est touchée par une attaque, une créature qu'elle a charmée et se trouvant à 1,50 mètres maximum d'elle doit utiliser sa réaction pour être touchée par l'attaque à la place de Zuggtmoy.

Actions légendaires

Zuggtmoy peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Zuggtmoy récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque. Zuggtmoy effectue une attaque de pseudopode.

Ceci est ma volonté !. Une créature charmée par Zuggtmoy et qu'elle peut voir doit utiliser sa réaction pour se déplacer dans la direction que Zuggtmoy lui indique, ou pour effectuer une attaque d'arme contre une cible que Zuggtmoy lui désigne.

Repaire de Zuggtmoy

Le repaire principal de Zuggtmoy est son palais sur Shedaklah. Son palais est constitué de deux douzaines de champignons de couleur jaune pâle et marron rance. Ces champignons massifs font partie des plus grands qui existent au monde. Ils sont entourés par un champ de vesses-de-loup acides aux vapeurs empoisonnées. Les champignons eux-mêmes sont tous interconnectés par des ponts fongiques, et un nombre incalculable de chambres ont été creusées dans le pied fibreux et caoutchouteux des champignons géants.

Actions de repaire

Lorsque l'ordre d'initiative arrive à 20 (quelles que soient les restrictions et modificateurs appliqués à l'initiative), Zuggtmoy peut utiliser son action de repaire pour déclencher l'un des effets suivants ; il ne peut pas utiliser la même action de repaire lors de deux tours successifs :

- Zuggtmoy fait apparaître quatre spore gazeuses ou thallophytes violettes (voir le Monster Manual ou le Bestiaire I – Monstres) dans des espaces inoccupés qu'elle choisit et se trouvant dans le repaire. Elles disparaissent au bout de 1 heure.
- Jusqu'à quatre créatures de type plante qui sont amicales envers Zuggtmoy et que Zuggtmoy peut voir peuvent utiliser leur réaction pour se déplacer de leur vitesse de déplacement et effectuer une attaque d'arme.
- Zuggtmoy utilise soit ses Spores Infectieuses soit ses Spores de Contrôle Mental, mais centré sur un champignon présent dans son repaire plutôt que centré sur elle-même.

Effets régionaux

La région contenant le repaire de Zuggtmoy est imprégnée de magie, créant l'un ou plusieurs des effets suivants :

- Les moisissures et les champignons poussent sur les surfaces situées dans un rayon de 10 kilomètres autour du repaire, même là où ils ne devraient normalement pas pouvoir se développer.
- La végétation dans un rayon de 1,6 kilomètre autour du repaire est infestée de champignons parasites, mutant lentement au fur et à mesure qu'elle est colonisée.
- Si un humanoïde reste au moins 1 heure dans un rayon de 1,6 kilomètre du repaire, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 sous peine d'être affectée d'une Démence de Zuggtmoy (voir table ci-dessous). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée par cet effet régional pendant 24 heures.

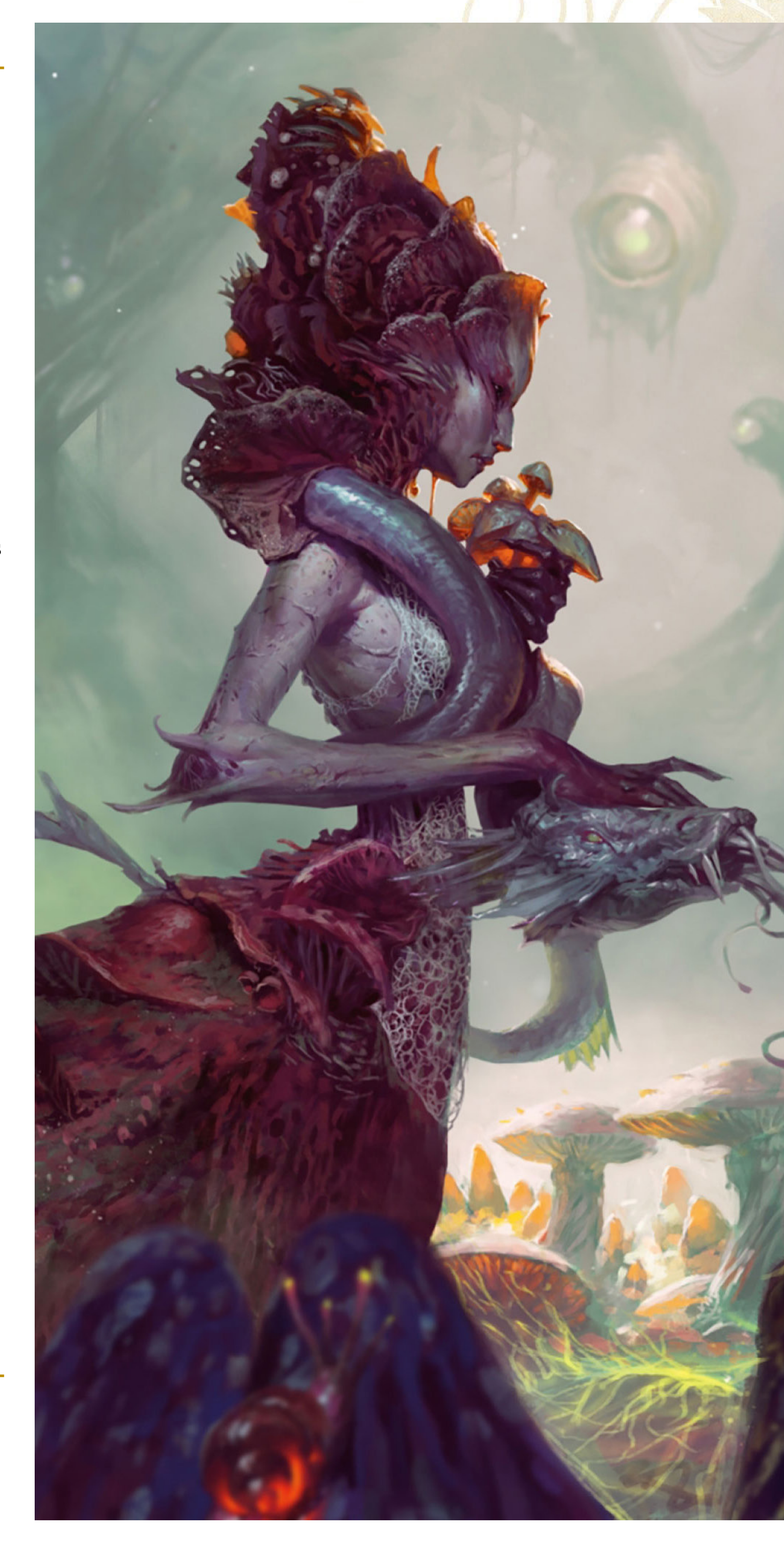
Si Zuggtmoy meurt, les effets régionaux s'estompent au bout de 1d10 jours.

Démence de Zuggtmoy

Si une créature devient folle dans le repaire de Zuggtmoy ou en ayant en ligne de mire le seigneur démon, lancez un d100 sur la table de Démence de Zuggtmoy ci-dessous pour déterminer la nature de la folie, qui devient un défaut du personnage jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Démence de Zuggtmoy

d100	Défaut (perdure jusqu'au soin)
01-20	«Je vois des choses dans le monde qui m'entoure que les autres ne voient pas. »
21-40	«Je tombe périodiquement dans un état catatonique, regardant au loin pendant de longs moments. »
41-60	«Je vois une version altérée de la réalité, mon esprit est convaincu que ces faits sont réels même si je suis face à quelque chose qui me prouve le contraire. »
61-80	«Mon esprit part en vadrouille et mes capacités intellectuelles vont et viennent constamment. »
81-00	«Je me gratte constamment à cause d'une mycose imaginaire. »



La Génitrice

La Génitrice est la fille du seigneur démon Graz'zt. Cette créature démoniaque a une forme vaguement féminine, trois cornes massives de chaque côté de la tête et plusieurs tentacules autour d'une très large entaille dans son abdomen, juste sous sa poitrine. Une langue en forme de serpent jaillit de cette entaille et est capable d'attraper les adorateurs derros de la Génitrice pour les engloutir. Après avoir avalé une créature, la Génitrice donne naissance à un démon.



La Génitrice

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais [ALS3]

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 189 (18d10 + 90)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +9, Con +10, Sag +8, Cha +10
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non-magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues Abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 16 (15 000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si la Génitrice échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider que ce jet est quand même une réussite.

Résistance à la magie. La Génitrice a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques d'arme de la Génitrice sont magiques.

Réactif. La Génitrice peut utiliser une réaction à tous les tours d'un combat.

Actions

Attaques multiples. La Génitrice effectue sept attaques : six de tentacules et une de langue.

Tentacule. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Langue. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +9 au toucher, allonge 4,50 m, une créature. *Dégâts :* 15 (2d10 + 4) dégâts contondants. Si la créature est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 19). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la créature est entravée, la Génitrice peut la toucher automatiquement avec son attaque de langue, et la Génitrice ne peut pas effectuer d'attaque de langue contre d'autres créatures.

Téléportation. La Génitrice se téléporte par magie, ainsi que tout l'équipement qu'elle porte, jusqu'à un espace inoccupé qu'elle peut voir et situé à 36 mètres d'elle maximum.

Réactions

Parade. La Génitrice augmente sa CA de 5 points contre une attaque de corps à corps qui devrait la toucher. Pour ce faire, elle doit voir l'attaquant.

Actions légendaires

La Génitrice peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La Génitrice récupère ses actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu. La Génitrice consomme un adorateur derro et un rejeton démon jaillit de la Génitrice et se retrouve dans un espace inoccupé situé à 18 mètres de la Génitrice maximum, le démon agit normalement et reste dans ce plan jusqu'à ce que la Génitrice soit tuée. Tous les démons portent sa marque et sont en réalité des versions démoniaques perverties par les vases et les limons, dotées de tentacules, d'une douzaine d'yeux, ou de toute autre caractéristique visuelle répugnante.

Rejeton succube. La Génitrice donne naissance à une succube.

Rejeton Barlgura (coûte 2 actions). La Génitrice donne naissance à un barlgura.

Rejeton Vrock (coûte 3 actions). La Génitrice donne naissance à un vrock.

Preparez vous, une grande aventure vous attend

Découvrez l'ensemble des aides de jeu Bulle de beurre pour la gamme D&D5e.





Et quand vous serez prêts pour encore plus d'aventures, étoffez votre collection en achetant les ouvrages officiels en VF et VO de la gamme D&D5.